

Anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga!

可愛い

Nr 10/98 (10)
Maj 1998

Kawaii

KONKURS

ISSN: 1428-5894

INDEX: 339091

PIERWSZY W POLSCE MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW MANGI I ANIME

Cena: 4,95 zł

DragonBall

TOKYO BABYLON

GARAGE KITTY

KONWENT!

USAGI YOJIMBO

CYBER CITY OEDO 808



SILVER SHARK

ISSN 1428-5894

10



9 771428 589989



18,30 zł



24,40 zł

**ZAMAWIAJĄC KAWAII
CD1 I CD2,
PŁACISZ TYLKO(!)**

30 50

**ZAMAWIAJĄC KAWAII
CD2 I CD3,
PŁACISZ TYLKO(!)**

30 50

**ZAMAWIAJĄC KAWAII
CD3 I CD4,
PŁACISZ TYLKO(!)**

30 50



24,40 zł



28,00 zł



24,40 zł



25,00 zł

**PLYTY MOŻESZ OTRZYMAĆ
WPŁACAJĄC NA KONTO:**

**SILVER SHARK sp. z o.o.,
PBG S.A.**

**Oddział we Wrocławiu
NR 1080163-592-27001-801000-111**



24,40 zł

UWAGA

Krażek "Mangowe Okienka" został przygotowany z myślą o szerokim kręgu miłośników mangi i anime. Ogromny wybór: ikon, kursorów, tapet, wygaszaczy ekranów, plików dźwiękowych (w formacie wav) i gier opartych na najgłośniejszych produkcjach gier, komiksów i filmów. Dla bardziej wymagających zamieszczono zestaw programów narzędziowych, w tym między innymi programy do samodzielnego kreowania oraz edycji ikon, przeglądania plików graficznych i dźwiękowych. Całością płyty zarządza niezwykle łatwe i proste w obsłudze polskojęzyczne menu.

Redakcja:

Paweł Musiałowski
redaktor naczelny

Agnieszka Plaur
tłumaczenie i opracowywanie
materiałów źródłowych

Witold Nowakowski
film, historia i kultura Japonii

Współpraca:

Piotr Kowalski
Tom S. Gawroński
Bartosz Kędzierski
Dariusz Styra
Aneta Niewada
Beata Niewada
Piotr Chwalisz
Małgorzata Musiałowska
Monika Zajac
Jan Chimiak

Projekt graficzny,
skład komputerowy:

Grzegorz Jaszczyzn

Wydawca

Silver Shark Sp. z o.o.
ul. Tęczowa 25, 53 - 602 Wrocław
tel. (0-71) 34-37-071 w. 338
tel. (0-71) 34-37-071 w. 337
tel./fax (0-71) 34-120-83
e-mail: silver@mikrozet.wroc.pl

Zbigniew Bąski
dyrektor wydawnictwa

Witold Zagrodny
dyrektor handlowy

Jerzy Kucharz
management i produkcja

Krzysztof Herla
biuro obsługi klienta

Dział Reklamy:

Agnieszka Biernat
tel.: 0 602 67 50 19
tel./fax: (071) 34-120-83
e-mail: silver.reklama@mikrozet.wroc.pl

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reproduktowane, tłumaczone, ani zredukowane do formy elektronicznej, czy też odczytywane przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów.

Wszelkie znaki firmowe i towarowe, są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

No part of this publication may be reproduced, stored, or transmitted, in any form or by any means, without the written permission of the publisher. Silver Shark accepts no responsibility for the contents of included advertisements and commercials. The publisher reserves to itself a right not to return unreserved manuscripts to their authors, and to modify submitted texts. All brands and products are trademarks or registered trademarks of their respective holders, and were used in this publication only for the informational purposes.

Redakcja składa podziękowania Ambasadzie Japonii w Warszawie, za udostępnienie materiałów do publikacji.

Witajcie!

Wiosna! Trafia! Jak wspaniale! Co prawda mnie trochę głowa boli przez Alfreda (ach ten gumowy młotek), ale jakoś to przeżyję - przecież tyle anime jeszcze do obejrzenia! Ha! A u nas jak zwykle wybór wszelkiego dobra dla wszystkich mangamaniaków. Jak zapewne zdążyliście zauważyć, Wasze żądania zostały wysłuchane - w tym numerze tematem przewodnim jest Dragon Ball! Oczywiście do Smoczycy... Kul jeszcze wrócimy, bo nie sposób za jednym razem wy-czerpać tak obszernego tematu. Obok zwanowanych przygód (i bohaterów) ze smoczęj krainy, znajdzie się również wiele innych atrakcji. Dla miłośników cyberpunka szef kuchni poleca klasyczne już Cyber City Oedo 808, dla miłośników szybkiej pieści - kolejne odcinki serialu Street Fighter II Victory, dla „clampomaniaków” dawka „tokijskiego babilonu” natomiast dla tych wszystkich, którzy zamierzają tutaj już (o nieszczęsni!) się zakochać (wiosna, wiosna!), opowieść o parze, której świat nagle stał się różowy - czyli On i Ona - tym razem Video Girl Ai. W tej opowieści piękność nie przybywa zza światów (Oh My Goddess!), lecz wprost z... telewizora! Z anime! A raczej taśmy video - ha! Wielu z Was o tym marzy, co? I tu właśnie mowa o bohaterze, którego spotkało coś tak niesamowitego... Brzmi smacznie? To dobrze, bo to zaledwie początek. Dalej znajdziecie recenzje ciekawych mang, między innymi ciesząc się coraz większym u nas zainteresowaniem Oh My Goddess! Oraz X/1999 i Riot - zresztą sami sprawdźcie. Nie zapomnieliśmy również o garage kitach - w tym numerze część pierwsza artykułu „Demony” - część druga. Sprawozdanie z mangowej imprezy - Świat Mangi 3 - rewelacja! Usagi Yojimbo - niezwykle „skróćony” samuraj. Startujemy również z nową rubryką o świętach japońskich... I tak dalej - naprawdę jest w czym wybierać - palce liczyć. Pamiętajcie, tylko przypadkiem (?) nie przedawajcie, bo trzeba będzie zamangować na mangatowie... (Alfred! Mówiłem ci, żebyś nie dołączał się do mojej klawiatury!) Do zobaczenia na przyszłych konwentach i w kolejnych numerach Kawaii! Ach, i jeszcze jedno - pamiętajcie o Odezwie Otaku z poprzedniego numeru - to naprawdę leży w interesie nas wszystkich! Zerknijcie również w tym numerze na nową formę „walki otaku” - strona 65! No to... Słonecznej i radosnej wiosny życzy wszystkim...

Naczelny oraz Chomik Alfred Drugi (chwilowo unieruchomiony)

MANGOWY ZAWRÓT GŁOWY 4-5

ANIME-RECENZJE:

CYBER CITY OEDO 808 cz. 1	6-7
STREET FIGHTER II - cz. 4, 5, 6	8-9
TOKYO BABYLON cz. 2	10-12

ON I ONA:

VIDEO GIRL AI cz. 1 i 2	14-16
-------------------------	-------

DRAGON BALL:

BOHATEROWIE cz. 1	17-19
MANGA tom 1	20-21
MANGA tom 2	22-23

MANGA-RECENZJE:

X/1999 tom 2	24-25
OH MY GODDESS!	26-27
RIOT tom 1	28-29

SAILOR MOON:

STRESZCZENIE ODCINKA 199	30... 40
--------------------------	----------

KOMIKS:

SILVER EYE	31... 38
------------	----------

GARAGE KITTY cz. 1	42-43
--------------------	-------

DEMONY cz. 2	44-47
--------------	-------

KONWENT:

ŚWIAT MANGI 3	48-52
---------------	-------

ŚWIĘTA JAPOŃSKIE:

MAJ	53
-----	----

KAWAII W JAPONII	54-55
------------------	-------

RZECZPOSPOLITA PIRACKA	56-57
------------------------	-------

BOHATEROWIE:

USAGI YOJIMBO	58-59
---------------	-------

LISTY KAWAII	60-61
--------------	-------

GALERIA CZYTELNIKÓW	62-63
---------------------	-------

POMOCNA DŁOŃ, LISTA PRZEBOJÓW	64
----------------------------------	----

POZNAJMY SIĘ, ARCHIWALIA I PRENUMERATA	65-66
--	-------



SARA - MAŁA KSIĘŻNICZKA

Do redakcji cały czas nadchodzi masa listów z pytaniami: „czy ta/tamta seria była prawdziwą anime?”. Dla tych wszystkich, którzy w przeszłości emocjonowali się losami „Sary - małej księżniczki”, prezentujemy pełne dossier. Voila!

Tytuł polski: „SARA - MAŁA KSIĘŻNICZKA”

Tytuł oryginalny: „Shōkōjo Sara”

Kraj: Japonia (oczywiście)

Typ: Seria TV

Pomysł serii: Klasyka

Rok produkcji: 1985

Pierwsza emisja w Polsce: 1989/Program 2 TVP (niedziela 8.00)

Ilość odcinków: 46



Autor (książka): Frances H. BURNETT

Realizator: Fumio KUROKAWA

Scenariusz: Ryuzo NAKANISHI

Chara design: Toshitsugu SAIDA

Muzyka: Yasuo HIGUCHI

Producent: Nippon Animation

Krótki rys historii. Otóż rzecz jest o małej dziewczynce - Sarze Crewe, mającej obrzydliwie bogatego ojca (ach, ci wredni kapitalisci). Dnia pewnego trafia ona do żeńskiego collegu w Londynie mającego znakomitą reputację. Niestety, sielanka nie trwa wiecznie i po śmierci ojca, nasza Sara trafia na ulicę (no, nie tak do końca). Reszta to historia pełna upokorzeń, miłości, uczuć i nędzy wyzyskiwanej klasy robotniczej (jeszcze nie uświadomionej „klasy od siebie”, jak by powiedział Karol Marks). Wybaczcie, gdybym coś pisał, ale to było tyle lat temu, że każdy ma prawo zapomnieć. Z ciekawostek mogę dodać, że Bandmankę kiedyś tak zassała „Sara - mała księżniczka”, że wzięła się nawet za książkowy oryginał. Ja pamiętam tylko jedno z tej serii: pewnego dnia Sarę wyrzucono za drzwi na deszcz i kazano jej pójść na plac po ziemniaki. Tak w ogóle, to ta anime była właściwie kontynuacją hollywoodzkiej wersji superprzeboju „Princess Sarah”, w którym główną rolę poniewieranej niemilosiernej Sary, grała ówczesna gwiazda Shirley TEMPLE. Za realizację serii telewizyjnej wzięła się doskonale znana w Polsce wytwórnia Nippon Animation, którzy są także odpowiedzialni za popołudnie między innymi: „Robin Hooda”, czy ostatnio oglądanego „Tomka Sawyera”.



MANGOWY ZAWRÓT GŁOWY

dział redagują Bandmanka & Mr.Gato



Errata antyaprilisowa

OK, przyznajemy się do kilku żartów w kwietniowym numerze Kawaii, oto one:

1. Napis na okładce 100% sex.
2. Informacja w Mangowym Zawrocie Głowy o Bunny Tsukino i Batmanie.
3. Specjalne wydanie Listów Kawaii, Galerii i wstępniak.
4. Reszta to szczerą prawdą, oprócz tego, że Jedi i Gato noszą różowe papuce z pomponikami.

CHOMIK ALFRED II dementuje



* „Galaxy Express” (Leiji Matsumoto) została zaadaptowana jako komedia muzyczna w teatrze Artsphila w Zatoce Tokijskiej. Premiera odbyła się w marcu 1998 roku, podobnie jak nowy film i seria telewizyjna (mająca też ruszyć w marcu).



EVANGELION-KARTY

*Trzeba przyznać, że Japończycy mają łeb nie od parady i też potrafią zarabiać na wszystkim. Wiemy, że utworzyli oni sieć kafejek, która specjalizuje się szczególnie w podawaniu chipsów do napojów. Jedna torebka kosztuje 50 yenów (coś około 2 złotych), w której fani serii „Neon Genesis Evangelion” znajdują jako prezent kartę kolekcjonerską do serii. Jeżeli uda się Wam (może nie do końca Wam, ale grunt to pozytywne myślenie) znaleźć w takiej torebce tzw. „lucky card” (czyli Szczęśliwą Kartę), wygracie album o Evangelionie. Jeżeli znajdziecie dwie takie Szczęśliwe Karty, wygracie cały zbiór kartek pocztowych z Evangelionem w roli głównej, a jeżeli trzy (Wooooo!!!), to otrzymacie kompletną kolekcję tych kart. Chyba więc wypada polubić chipsy, tak jak Mr Jedi, który jadł je przez parę miesięcy z rzędu, aby tylko zdobyć takie karty. Spójrzmy więc, co się udało zbierać Naczelnemu (resztę kart zebrał chomik Alfred II).

Neon Genesis Evangelion © Gainax/Project Eva/TV Tokyo/NAS



NOWE PROJEKTY ANIMACJI ROKU 1998

Gdy pewnego pięknego dnia (a właściwie to nocy), zwanym też Oniem Dziecka, jeden z kanałów wyemitował „Akirę” Katsuhiro Otomo, a dokładnie rok później „Ghost in the Shell” Mamoru Oshii, ogromna rzesza fanów w Polsce z utęsknieniem oczekuje i pilnie śledzi plany realizatorskie obu panów. Zapewne już mniej polskich fanów kojarzy sobie nazwisko Rin Taro, ale naszym (Bandmanki i Mr.Gato; no... w każdym bądź razie Gato na pewno) skromnym zdaniem, to właśnie on obecnie powinien uzupełniać tę Wielką Tróję. Dlaczego? Ponieważ jest on legendą na rynku anime, a tytuły takie jak „Megalopolis”, „Ninja Scroll”, „Galaxy Express 999” czy wreszcie oszalamający „X The Movie” (o którym to możecie przeczytać w tym numerze „Kawaii” dwa słowa w relacji z gdyńskiego konwentu Świat Manga 3), pewnie jeszcze do dziś pozostają w umysłach wszystkich fanów animacji. Właśnie dla nich postanowiliśmy trochę poszperać i przygotować materiał rozwiewający wszelkie wątpliwości (albo przynajmniej większość z nich). Wszelkie przedstawione tu informacje to konkrety w 100% prawdziwe, a nie żadne spekulacje, których to pełno można znaleźć w Internecie. Wyżej wymienieni panowie zresztą bardzo ułatwili nam sprawę, stając się jednymi z atrakcji (trochę to niezręcznie zabrzmiało) na Tokijskim Międzynarodowym Festiwalu Fantastyki w Kinie, gdzie na konferencji prasowej „puścili trochę pary” pod naciskiem dziennikarzy i fanów. A zatem zapraszamy do lektury.

Nasza „Wielka Trójca” najstojniejszych realizatorów anime zapowiedziała wielkie przedsięwzięcia głównie na drugą połowę 1998 roku. Będą wykorzystywać w pełni nowe techniki animacji w systemie digital. Pod koniec listopada 1997 roku odbyły się w Tokio dwa wielkie festiwale filmowe: Festiwal Animacji i Tokijski Międzynarodowy Festiwal Kina Fantastycznego. Ciekawostką tego ostatniego był przedpremierowy pokaz filmowego hitu ostatnich miesięcy na całym świecie Jamesa Camerona „Titanica” (notabene zdobywcy 11 Oscarów Anno Domini 1998). Oczywiście, jak na Kraj Kwitnącej Wiśni przystało, nie mogło zabraknąć tutaj gwiazd jeśli chodzi o japońską animację. Tę funkcję spełniali trzej wyżej wymienieni już przez nas panowie: Mamoru Oshii, Rin Taro i Katsuhiro Otomo.

Wszyscy oni wspólnie uczestniczyli w konferencji dla otwartej publiczności, dla której zaprezentowali swoje projekty na przyszły rok. Najbliższym projektem Mamoru Oshii będzie film o dosyć tajemniczym tytule: „G.R.M.” [czytaj: „Garumu”]. Tematem głównym „G.R.M.” (tytuł angielski: „The record of Garm War”) będzie świat pogrążony w wiecznej wojnie, gdzie podstawowym celem aparatu państwowego jest idea zbrojeń. Film ten, jak sam opowiadał o nim Mamoru Oshii, będzie daleki od realizmu i psychologicznych wywodów, co stało się niemal znakiem firmowym autora, rodzajem jego wizyj. Przeciwnie, ten nowy film będzie w pełni fantastyczny. Oto jak Mamoru Oshii usprawiedliwiał się przed fanatykami swojej twórczości z takiego, a nie innego wyboru profilu najnowszego filmu: „Po Ghost in the Shell czułem się już mocno zmęczony i nie miałem najmniejszego zamiaru wchodzić znowu na grząski grunt tematów socjologicznych. Tym razem po prostu była to dla mnie czysta przyjemność, ponieważ tworzyłem film, który zawsze miałem ochotę sam zobaczyć. Dodatkowym powodem, który popchnął mnie do realizacji tego filmu, była obniżka cen na technologie typu digital. Mam więc nadzieję, że się będę dobrze bawił” - zakończył żartobliwie Mamoru Oshii. Z kolei Shinji Higuchi, dyrektor odpowiedzialny za efekty specjalne, rozbawił widownię, dorzucając do wypowiedzi poprzednika: „Uważam, że moja praca polega tylko i wyłącznie na ożywianiu fantazji pana Oshii.”

Oczywiście Mamoru Oshii ma jeszcze dwa asy w zanadrzu. Ten drugi tytuł zapewne mocno zelektryzuje spore grono fanów robotów, czyli mecha. W 1998 roku przedstawi szerokiej publiczności dwa filmy kinowe. Pierwszym z nich będzie „Jin-ro”, czyli po naszymu „Włolak”. Film ten będzie kolejnym projektem typu „live”, czyli z udziałem żywych aktorów. Najważniejsze jednak, że światło dzienne ujrzy wreszcie nowy „Pallabor”, czyli trzecia już część serii.

Katsuhiro Otomo wyjawiał tytuł swojego nowego filmu (o którym już wspominaliśmy w listopadowym Kawaii z '97 roku): „Steam Boy”, wyjaśniając, że: „Narzędzia systemu digital okazały się fantastycznym środkiem, aby móc zacząć animować naszą wyobraźnię. Będę wyciskał z tej technologii maksimum” - przypomnijmy tylko, że Otomo wykorzystywał już system digital w filmie „Memories”. Kolejnym jego doświadczeniem, w którym zastrzegł się, że będzie tylko wykorzystywał technikę digital - będzie właśnie „Steam Boy”. Tak już zupełnie na marginesie, każdy kto widział „Memories” na własne oczy, może się przygotować na rzecz bardzo zbliżoną do ostatniej nowelki z tego filmu - „Cannon Fodder”. Spójrzcie zresztą na ilustrację.

Rin Taro przygotowuje „Metropolis”. Jest to tytuł - jak wielu z Was zapewne dobrze kojarzy - jednej z pierwszych mang Osamu Tezuki. Za scenariusz do tego filmu będzie odpowiedzialny Katsuhiro Otomo i mimo to, że ten tytuł dla niektórych jest już czymś starym, zupełnym rupieciem (ma już w końcu praktycznie 50 lat), temat tej mangi jest - jak sam twierdzi Otomo - nadal aktualny. „Metropolis” to dzieło awangardowe, które opisuje społeczeństwo doby industrialnej, gdzie zysk jest wartością samą w sobie. Rin Taro wyjaśnia i tłumaczy swój wybór: „Osamu Tezuka jest japońskim ekwiwalentem Walta Disneya. Jego dzieła wywołują dokładnie takie same emocje. „Metropolis” będzie japońską odpowiedzią na produkcje Walta Disneya w systemie digital” (na przykład „Pocahontas”). Przypomnijmy, że w 1963 roku Rin Taro był jednym z pierwszych założycieli studia Tezuka - Mushi Productions. Pracował on tam między innymi przy „Astro Boy” i „Królu Lwie” (którą to serię możecie zobaczyć na kanałach regionalnych pod tytułem „Kimba - braty lew”).



Mamoru Oshii



X-Clamp X Project



Steam Boy



Star Wars po japońsku!

Rewelacyjna wiadomość dla fanów Gwiezdnej Sag! W roku 1998, Dark Horse Comics planuje wydanie w Stanach Zjednoczonych mangi Star Wars autorstwa Hisao Tamaki! Kto wie, jeśli polscy fani Star Wars dadzą o sobie znać, być może ktoś postara się wydać tę niesamowitą produkcję na rynku polskim?

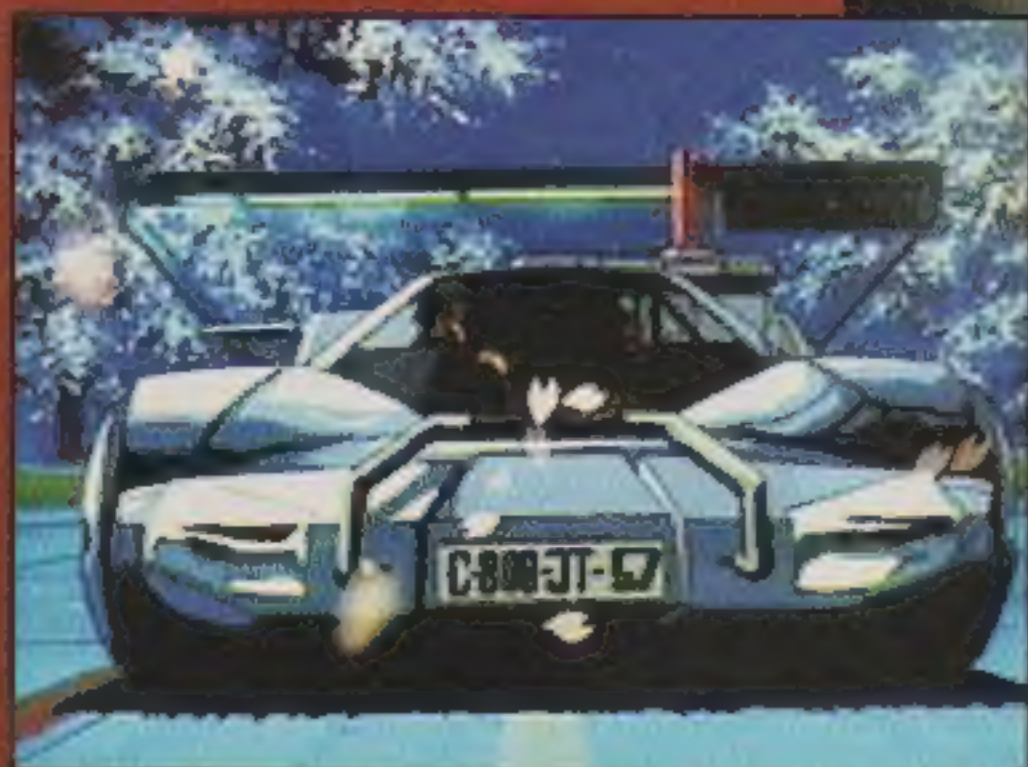


© Lucasfilm Ltd.



Dr. Slump

* „Dr. Slump” powrócił na antenę w japońskiej TV na kanale TV Fuji. Nadawany jest od listopada w każdą środę o godzinie 19 (a u nas jest znacznie lepszy - kultowy - „Miś Uszatek”; super... no nie). Tym razem chara design jest stworzony przez Akirę Toriyamę (proponuje spojrzeć do „Dragon Balla” w tym numerze). Historia rozpoczęła się w tym samym miejscu co seria poprzednia, czyli wtedy, kiedy Arale-chan została wynaleziona przez dr Normiaki.



CYBER CITY

OEDO 808

Jest rok 2808. Z ciemności kosmosu wyłania się tajemniczy obiekt - więzienie orbitalne o zaostrowym rygorze. Tam właśnie odsiadują wyroki najwięksi i najniebezpieczniejsi przestępcy, jakich stworzyła cywilizacja. Większość z nich nigdy nie zobaczy Ziemi i światła słonecznego. Ich wyroki to setki lat więzienia i dożywotnie skazanie na wiecznie ciemną i pustą celę zawieszoną w mrokach kosmicznej pustki. Jednak... Trzech z nich otrzyma za chwilę szansę, szansę, o jakiej nawet nie śnili - szansę na wolność...



Oczywiście nic za darmo - za wszystko trzeba zapłacić i to z nawiązką, ale za to obiecana nagroda jest tego warta. Trzej kołesi mają do wyboru - albo dalej zapuszczać korzenie w swoich celach z widokiem na przesłoniczną drogę mleczną, albo wrócić na Ziemię jako agenci Cyber-Policji i narażać własne życie wykonywać zadania, którym żaden człowiek (a nawet cyborg) o zdrowych zmysłach nie podda się dobrowolnie.

slach nie byłby w stanie sprostać. Zakładając oczywiście, że miałby na tyle odwagi lub, jak wolicie - był na tyle szalony. W każdym razie „kontrakt” jest prosty - nasi nowo mianowani agenci bez narzekania wykonują wszystkie zlecone im zadania, a za każdą zakończoną powodzeniem akcję redukuje się im ich wyroki. Być może dzięki temu staną się kiedyś wolnymi ludźmi - to zależy tylko od nich. Oczywiście szefowie Cyber-Policji nie są tacy głupi, na jakich wyglądają - odpowiednio zabezpieczyli się przed kombinacjami swoich podopiecznych. W ramach nieoficjalnych pokazów mody naszej trójce zafundowano gustowną biżuterię w postaci obrączek na szyi, które są niczym innym jak komunikatorem z wystarczająco silnym ładunkiem wybuchowym, aby w razie niesubordynacji urwać delikwentowi głowę. Brutalne? - no cóż, mamy do czynienia z nietuzinkowymi przestępcami, a zatem i środki ostrożności muszą być nadzwyczajne. Nasi straceńcy muszą meldować się na każde wezwanie, bez względu na sytuację, w której się znajdują, a poza tym towarzyszy im bezkompromisowy pomocnik - Varsus, robot podobny do automatu z cołą, który pomaga im w wykonywaniu zadań, ale jednocześnie jest surowym sędzią i za każde, nawet najmniejsze złamanie przepisów dolicza do kary kolejne latka... Najważniejszą jednak osobą w tej całej imprezie jest Hasegawa - bezpośredni przełożony naszej trójki, który nie dość, że jest nalogowym palaczem (nie, nie tym z Archiwum X, chociaż, kto wie...), to jeszcze posiada bardzo ładną złotą żapalniczkę, będącą jednocześnie detonatorem...

Część I - Wirtualna śmierć

Głównym bohaterem pierwszej części OAV jest Sengoku, który ma przed sobą nie lada zadanie (hmm, to chyba normalne). Jeden z najwyższych budynków w mieście został opanowany przez terrorystów. Patent polega na tym, że budynek ten jest, delikatnie mówiąc - super drapaczem chmur (spora jego część wystaje ponad chmurami!), ponadto mieszczą się w nim najważniejsze dane miejskiego systemu komputerowego, główny komputer zarządzający natomiast posiada bezpośrednie połączenie z komputerem wojskowym, w budynku znajdują się zakładnicy, a na dachach złego nieznany haker przejął kontrolę nad wszystkimi systemami... ufff! Malo? No to dodam, że budynek jest tak dobrze strzeżony, że nawet mysz się nie prześlizgnie, gdyż każdy jego metr sześcienny nadzorowany jest przez wspomniany superkomputer, innymi słowy - wystarczy jeden spóźniony o ułamek sekundy krok i ukryte w ścianach działka laserowe puszczaają kolesia z dymem, a ruchome roboty bojowe wyniosą nieproszonego gościa na śmietnik. Zadanie sformułowane jest prosto - włamać się do budynku, zlikwidować terrorystów, ocalić zakładników - jakieś pytania? Nie? To dobrze - ruszamy w drogę, gdyż obroże na sztychach naszych bohaterów mają 24-godzinny limit czasowy, a zegar już tyka...

Sengoku pojawił się na miejscu ze sporym opóźnieniem jako ostatni z trójki, klnąc przy okazji na ruch uliczny, Hasegawę i Versusa - standard.



SEN GOKU - SYUNSUKE

NI.MER.: 25I3816-9C,
 MIEJSCE URODZENIA: STARE TOKYO, JAPONIA, WARD EF - 506
 NADAWOGE: E: JAPONSKA
 MIEJSCE POBYTU: WIEZIENIE DLA NIETCZYŻNYCH, BLOK 83-15
 WIEK: 25 LAT
 WZROST: 183 cm
 WAGA: 81 kg
 FIZJONOMIA: ORIENTALNA-80%, BIAŁA-10%, AFRYKAŃSKA-05%, INNE-05%
 ZIROBNIE NI.MER.: 14906-1, 14759-4
 MORDRSTWO A-52, A-57; ZIROBNA NAPAD-1, BEZPRAWNE WECIECH W POSIADA
 NIE BRONI CYFROWEJ, POGWARCANIE RUCHE ULICZNEGO W CYBERCITY;
 ZA KŁECENIE PORZĄDKU PUBLICZNEGO W CYBER CITY; ZAGROZENIE
 BEZPIECZEŃSTWA PUBLICZNEGO W CYBERCITY; FAKSZERSTWO PIENIĘDZY, PA
 ROKOWA WYSTAWA DROGICH KRAJOWYCH KOMPUTEROWE, ZESTAWA SAKAŁKI
 I LAMPA WYŁIPIE WARTOŚCI PRAWYCH ZŁOŻYŃSTW, SIŁOWANIE OPORU PRZY
 ARRESTOWANIU
 SKAZANY NA 375 LAT WIEZIENIA
 PRZYKŁADY PRACOWNIENIA WYKONANIE WARTY SŁOŃSKI, 11, 10000-9C
 WYRIK ZAWIĄSZONY ZE WZGLĘDOW NADZWYCZAJNYCH
 KOD: [sen-zuka]



Narada z kolegami i Versusem prowadzi do jednego wniosku - jest bardzo źle. Tajemniczy haker jest niewykrywalnym geniuszem, dla którego wszelkie wymyślne bariery cyfrowe są wprost fraszkami i radzi sobie z nimi bez najmniejszego trudu. Aby w ogóle zacząć skutecznie działać, należy dostać się do pomieszczenia głównego komputera. Tam znajduje się zakładnik - jeden z najważniejszych ludzi w Oedo - Dave Kurokawa. Przeprowadzenie do pomieszczenia głównego to temat na oddzielną opowieść. Gdy Sengoku w końcu dociera na miejsce, dowiaduje się od Kurokawy, że odpowiedzialny za to całe zamieszanie jest niejaki Yoshikazu Amachi, który w przeszłości pracował nad tworzeniem głównego systemu komputerowego Oedo. Zniknął nagle



w roku 2793, tuż po ukończeniu prac nad projektem. Dalsze dane na temat jego pracy są pokryte ścisłą tajemnicą. A żeby było zabawniej, okazuje się, że Dave Kurokawa w szale zazdrości zabił 15 lat temu Yoshikazu Amachi, natomiast według pomiarów ten ostatni znajduje się właśnie w budynku! I robi wszystko, aby uśmiercić swojego mordercę...

Akcja staje się coraz bardziej dramatyczna, nasi bohaterowie wychodzą z siebie, aby zdążyć na czas. W pewnym momencie system podtrzymujący równowagę budynku przestaje działać, budynek zaczyna się przechylać, a wojskowy satelita



wojenny daje ognia z orbity - losy całego miasta stoją pod znakiem zapytania i jedynym wyjściem z opresji wydaje się śmierć Dave'a Kurokawy, co jasno daje do zrozumienia Sengoku jego przełożony - Hasegawa.

Jak zakończy się ta cała historia? Jak nasi bohaterowie poradzą sobie z problemem i czy wyjdzie

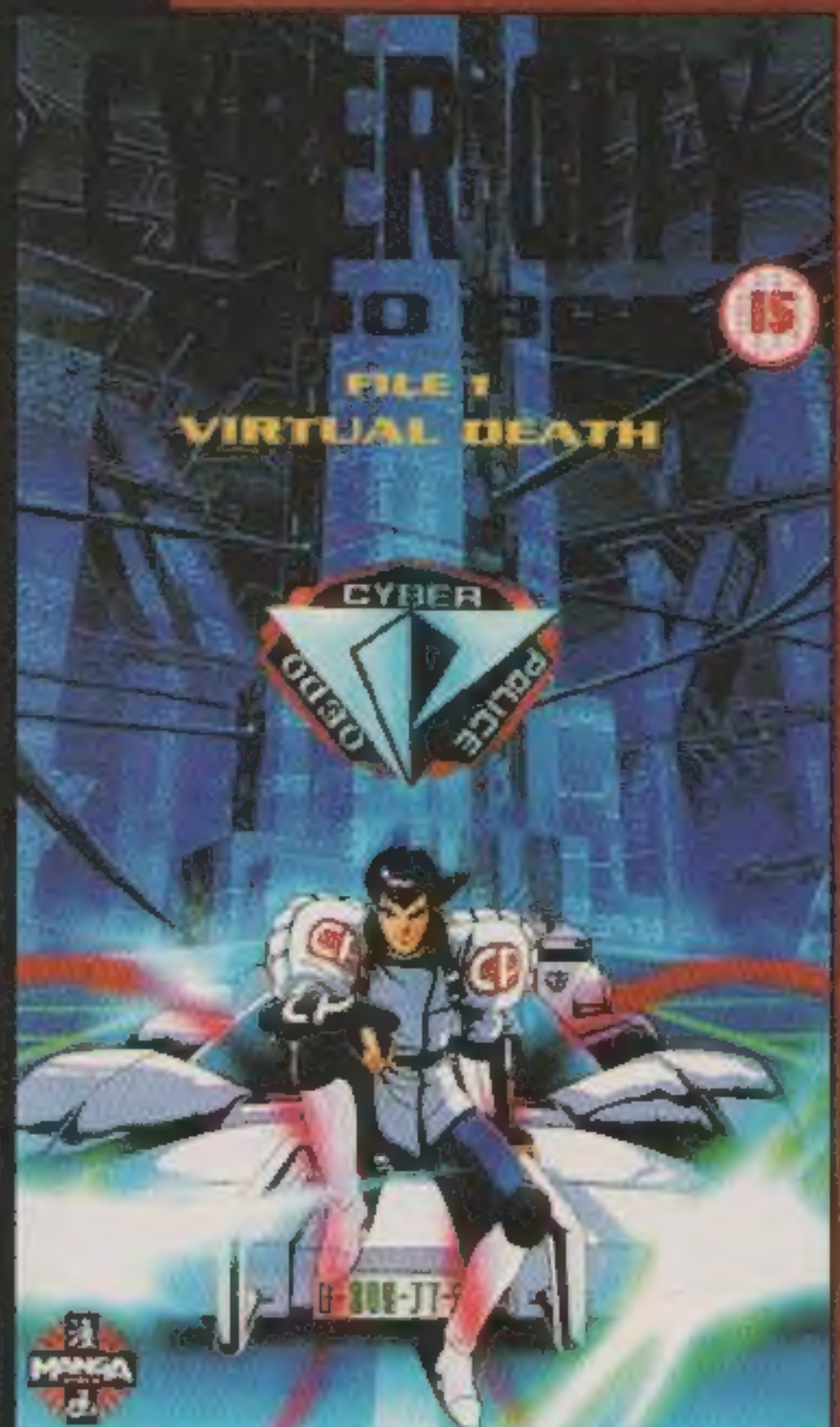


im to na zdrowie? - jeśli chcecie dowiedzieć się tego wszystkiego i przeżyć fascynującą przygodę w mieście, w którym komputery można spotkać nawet w dozowniku papieru toaletowego, a ludzie oddają się zajęciom, o których nawet najbardziej doświadczony cybernauta nie słyszał - sięgnijcie po Cyber City Oedo 808. Naprawdę warto.

Wrażenia? Tutaj słowo „klasyk” aż ciśnie się na usta, oczywiście w jak najbardziej pozytywnym tego słowa znaczeniu. Miłośnicy cyberpunka, dobrej, rozrywkowej fantastyki i sensacji będą zadowoleni. W tej anime znajdziecie wszystko to, co najlepsze w kinie akcji - trochę uproszczony, ale sprawnie napisany scenariusz, wysmienitą reżyserię i - tutaj chwila ciszy, chwila zadumy, trzy razy okrzyk: Banzai! Banzai! Banzai! - i naprawdę wysmienitą ścieżkę dźwiękową. Wiem, wiem - muzyka w anime potrafi wyrwać z butów i każdy „animemaniak” dobrze o tym wie, ale w tym wypadku popełniłbym grzech śmiertelny, gdybym o tym nie wspomniał - soundtrack w tej anime jest odlotowy! - dlatego jeśli tylko ujrzycie na oczy jakiś „nośnik” ze ścieżką dźwiękową do Cyber City Oedo 808, to nie zastanawiajcie się ani sekundy. OK, zadanie spełnione, jedziemy dalej. Oczywiście mówiąc „klasyk” miałem również na myśli fakt, że Cyber City nie wnosi do tematu nic nowego, ale jest bardzo dobrze wyważoną produkcją korzystającą z wypróbowanych już i pewnych wzorców. Mammy tutaj wszechobecną ciemność, potężne drapacze chmur, super nowoczesną technikę i nieobliczalnych głównych bohaterów, którzy uwikłani nawet w najbardziej zakrecone sytuacje potrafią znaleźć z nich wyjście - choćby to było zupełnie nieprawdopodobne. Sceny dramatyczne i czasami dosyć brutalne mieszają się z soczystymi i często bardzo zabawnymi dialogami (szczególnie z Versusem) - doskonała produkcja na sobotni wieczór, a dla miłośników cyberpunku POZYCJA OBOWIĄZKOWA.

Dodam jeszcze na koniec, że za chara design i reżyserię odpowiedzialny jest niejaki Yoshiaki Kawajiri - to nazwisko powinniście zapamiętać. Człowiek ten odpowiedzialny jest bowiem za reżyserię i design postaci do takich tytułów jak: Demon City Shinjuku, Lensman, Neo-Tokyo, Ninja Scroll, Wicked City (ten ostatni już niebawem na naszych łamach). Swego czasu Amerykanie zanosili się z zamiarem nakręcenia filmu kinowego Cyber City 808 - The Movie, w rolach głównych mieli wystąpić: Michael Madsen jako Gogul, Nicholas Cage jako Sengoku oraz Boy George jako Benten. Do dnia dzisiejszego nic o tym projekcie nie słychać, ale kto wie...

Mr Jedi



Cyber City Oedo 808 - File 1 - Virtual Death

Produkcja: © Madhouse/Japan Home Video

Dystrybucja: Manga Entertainment

Reżyseria: Yoshiaki Kawajiri

Scenariusz: Juzo Mutsuki

Chara design: Yoshiaki Kawajiri

Czas: 48 minut

Dozwolone: 15 lat



Konnichwa dla wszystkich fanów nieśmiertelnego „Street Fightera”. Dzisiaj rzecz standardowa (kolejne trzy odcinki serii telewizyjnej), a także mały bonus na koniec.

„Street Fighter II Victory” to seria telewizyjna składająca się z 29 odcinków, które były premierowo emitowane w japońskiej telewizji od 10 kwietnia 1995 roku, aż do 27 listopada tegoż roku. Historia tu przedstawiona swoją chronologią znacznie wyprzedza zdarzenia dziejące się w kinowej wersji „Street Fighter II The Movie”. Wszyscy bohaterowie są znacznie młodsi, co jednak nie powinno specjalnie przeszkadzać tym, którzy przyzwyczaili się już do „standardowych” designów postaci. Za całą serię - od początku do końca - odpowiedzialny był Gisaburo Sugii, legenda japońskiej animacji, który również był reżyserem „SF II The Movie”. Po resztę informacji zapraszam już do lutowego numeru „Kawaii” (nr 7).

CZĘŚĆ CZWARTA: LATAJĄCE WĘŻE

Gwoli przypomnienia: w odcinku trzecim Ryu, Ken i Chun-Li lekkomyślnie wybrali się do „uroczego” zakątku Hongkongu, gdzie odwiedzili Fortecę Dziewięciu Smoków (nazwa japońska: „Kyuryūjō”), gdzie co wieczór odbywają się walki. Rzuconą z ringu rękawicę podjął Ryu, który w szybkim tempie pobliż championów wieczoru w Kyuryūjō i okazał się najlepszym fighterem w ringu. Tym samym poważnie została naruszona reputacja lokalnego kacyka zbierającego profity z nielegalnych walk na pieniądze. Odcinek czwarty to początek szalonej ucieczki, będącej niemal dokładną kopią świętego filmu (będącego już klasyką gatunku) „Wojownicy” Waltera Hilla. Część „Latające węże” ma niemal dokładnie ten sam klimat zdarzeń rozgrywających się na granicy snu i jawy, dziejących się po nocy w zdemolowanej okolicy. Ale przejdźmy do sedna sprawy. Ponieważ na nasze trio została wydana kara śmierci,

dlatego też jedyną szansą na ich przetrwanie jest ucieczka z obszaru Kowloon w bardziej cywilizowane obszary, gdzie będzie można spokojnie zjeść knysz z warzywami i

wypić piwo. Żeby było zabawniej, Ken zgubił podczas ucieczki z Fortecy swój telefon komórkowy, co od razu wyeliminowało możliwość przywołania helikoptera. Tak więc, jak przytomnie zauważyła Chun-Li, wszystkim został „tylko jogging do hotelu”. Niestety, od pewnego czasu ich krokiem podążały tajemnicze cienie. Szybkość tych postaci przywoływała na myśl wszystkie amerykańskie obrazy z przeznaczeniem na rynek video z wojownikami ninja w roli głównej. Chwilę później dochodzi do pierwszego ataku. Otóż nasi bohaterowie nieświadomie zapuścili się na teren gangu „Latających Węży” (w amerykańskiej wersji SF II V: gangu „Czarnych Latających Węży”). Po „Latających Węzach” w kolejce po baty ustawił się gang punków-rollkarzy z kijami hokejowymi służącymi za uzbrojenie. Tą część filmu wypełniają niemal bez przerwy bardzo efektowne walki z członkami gangów. Kiedy się już wydaje, że Ryu, Ken i Chun-Li bezpiecznie znajdują się poza terenem Kowloon, na przeszkodzie staje im jeszcze miejscowy cappa di tutti z ówczą przerośniętymi basiorów (będących genetycznym cudem nowoczesnej nauki: pierwsi w historii bracia syjamscy wyhodowani na siłowni). Z opresji ratuje ich miejscowy szef policji i - zupełnie przypadkiem - ojciec Chun-Li. Końcówka odcinka czwartego to również pierwszy popis Chun, która zaprezentowała swoje „firmowe” kopnięcie - „Młoda Noga”.

CZĘŚĆ PIĄTA: KEN UDAJE GWIAZDORA FILMOWEGO

Zbieg okoliczności (czy jednak aby na pewno?) spowodował, że uczniem w dōjō ojca Chun-Li i zarazem jej bliskim przyjacielem, jest nowy gwiazdor filmów akcji w Hongkongu - Fei Long. Był on dzieckiem ulicy urodzonym i wychowanym według niepisanego kodeksu zaurków w Hongkongu. Pewnego dnia wstąpił do dōjō „Dō-rai” prowadzonego przez ojca Chun-Li i zafascynował się światem wschodnich sztuk walki. Po pewnym czasie, kiedy to rozstawał na całym świecie swe imię jako Street Fighter, został zaangażowany na głównego bohatera do filmu i niespodziewanie szybko zrobił karierę gwiazdy w filmowym świecie Hongkongu. Szczególną popularnością cieszył się głównie ze względu na duże podobieństwo do legendarnego już Małego Smoka - Bruce'a Lee, a jego ostre, szybkie i piękne ruchy zjednały mu całe rzesze oddanych fanów.

Tak więc Chun-Li postanowiła zawieźć Kena i Ryu na teren wytwórni filmowej, gdzie akurat trwały zdjęcia do najnowszej produkcji z udziałem Fei Longa. W tym samym czasie ojciec Chun pły-





nie na akcję przeciwko bossom narkotykowym do zatoki. Okazuje się jednak, że żaglowiec przycumowany na redzie to pułapka z bombą zegarową ustawioną na 15 sekund. Ogromny wybuch rozerwał żaglowiec na drobne kawałki, a mewy nie pojawiły się w okolicy podobno jeszcze przez cały miesiąc.

Plan zdjęciowy w tym dniu ustawiony był w Ogrodzie Tygrysa. Ponieważ jest to pierwsza tak duża rola Fei Longa w filmie o bardzo dużym budżecie (jak na warunki w Hongkongu), tak więc jest on bardzo podniekowany i zarazem niezdrowo naładowany adrenaliną. Niemal non-stop dochodzi do kłótni z reżyserem i statystami, którzy tylko markują ciosy (co wg. Fei Longa jest rzeczą karygodną). W takich to okolicznościach Fei Long poznaje Ryu i Kena, co wcale nie pomogło im w zawarciu przyjaznych stosunków. Dumnego Fei Longa jeszcze dodatkowo rozdrażniła opowieść Chun-Li o dokonaniach dwójki przyjaciół w Fortecy Dzielwiciu Smoków. Ponieważ stali kaskaderzy z ekipy filmowców chwilowo nie chcieli już grać z Fei Longiem, dlatego też zaproponował on Kenowi odwalenie czarnej roboty statysty (w myśl zasady: „Murzyn zrobił swoje...”). Ponieważ Kenowi było wszystko jedno („Kim mam być: Batmanem, czy potworem z jeziora?”), szybko więc dochodzi do pierwszego klapsu. Niestety - trafiła kosa na kamień. Prosta z pozoru scena przybiera postać regularnej bijatyki, w wyniku czego dochodzi do poważnych zniszczeń w wynajętym ogrodzie. Ken i Fei Long mają jednak nadzieję, że kiedyś przyjdzie im jeszcze stanąć ponownie do pojedynku.

CZĘŚĆ SZÓSTA: PRZEBUDZENIE „HADO”

Limuzyna prosto z wytwórni udała się do ogromnego centrum handlowego. W końcu ze Złotej karty kredytowej należało zrobić jakiś użytek, no nie? Tam też dochodzi do bardzo ważnego wydarzenia w całej serii, wydarzenia o znaczeniu przełomowym: Ryu poznaje koło domu towarowego niepozornego staruszka cierpiącego na bóle mięśnia sercowego. Ryu pomaga mu więc w wyjściu na zewnątrz, gdzie staruszek przy pomocy dziwnej energii uzdrawia sam siebie.

Kim jest ów tajemniczy staruszek? Jego prawdziwym imię to Rōjin. Jednak na co dzień prowadzi on herbaciarnię pod imieniem Yo Sen-Kai. Kiedy tylko Ryu i Rōjin znaleźli się w herbaciarni, starzec opowiedział mu tajemniczą historię o mistrzu władającym energią Hado, która jest zapisana w Księgach. W herbaciarni Ryu nauczył się podstaw techniki „Falującej Pięści” (lub też tłumacząc dosłownie z japońskiego: „Falującego Ciosu Kenpō”). Droga do opanowania tej techniki jest bardzo długa i zmudna. Pierw-

szy trening pod okiem Rōjina ograniczył się do półgodzinnego stania w bezruchu. Cała tajemnica Hado polega na uformowaniu kuli energii w przestrzeni, która ma przepływać przez osobę ją generującą.

Po tym tajemniczym i nieoczekiwanym spotkaniu, Ryu powraca do dōjō ojca Chun-Li. Tam okazuje się, że Chun też ćwiczy sztuki walki i jest ponadto zastępcą trenera (w wieku 15 lat). Koniec odcinka wieńczy wezwanie z policji dla ojca Chun-Li. Powoli zacieśniają się też maci żadnego zemsty gangu.

KONKLUZJA

Swoje zdanie o całej serii wyjawilem już w lutym „Kawaii”, dlatego też nie chciałbym się specjalnie powtarzać. „Street Fighter II Victory” to w moim prywatnym rankingu obecnie najlepsza seria anime z cyklu „filmów akcji/karate” dostępna na rynku. Inne, takie jak np. „Battle Arena Toshinden” czy też „Fatal Fury” stoją poniżej poziomu wyznaczonego przez „Street Fightera”. Na uwagę zasługuje jedynie „Fatal Fury Motion Picture”, ale nim zajmiemy się przy innej okazji. Druga kasetka na zakończenie zawiera jeszcze stary temat przewodni i piosenkę w zupełnie nowych aranżacjach, co powoduje uczucie świeżości. Podobnie rzecz wygląda z klipem początkowym, który trzyma się doskonale całego klimatu „Street Fightera”.

Warto jeszcze dwa zdania powiedzieć o designie postaci, który to część fanów w uporem godnym lepszej sprawy stara się porównać z projektami postaci ze „Street Fighter II The Movie”. Otóż spotkałem się z opiniami, że w kinowej wersji designy nie były mangowymi projektami i przez to film ten powinien być dyskryminowany przez ortodoksyjnych fanów. Według tych samych „masterów”, „Street Fighter II Victory” już leciutko poprawia profil całej serii, ale nadal nie jest to seria w pełni japońska. No cóż... no comments.

BONUS - POPRAWIONY ŻYCIORYS BALROGA

W moje łapki wpadło doskonałe tłumaczenie życiorysów postaci z arbooka w całości poświęconego „Street Fighterowi” (a zwłaszcza jego wersji telewizyjnej). Otóż wersja przeszłości Balroga była tam tak niesamowita, że nietaktem z mojej strony byłoby zatrzymanie jej wyłącznie dla siebie. Gwoli rozjaśnienia sprawy dla mniej wtajemniczonych, japoński Balrog to po prostu amerykański Vega (to ten pan z maską na twarzy i ostrzami a'la Freddy Krueger na ręce).

I to tyle na dzisiaj. Do zobaczenia.

Mr Gato

Balrog - właściwe imię to Balrog Fabio La Seruda. 17 lat. Historia rodu La Seruda sięga aż 900 lat. W XII wieku byli słynną, arystokratyczną rodziną, której pozwolono dziedziczyć tytuł królewski. To wyklęty ród, w którym i dziadek i ojciec Balroga przez dwa lata prowadzili kłótnie i wojny o spadek. W wyniku mrocznej intrygi obaj stali się ofiarami otrucia. Dumna ze swej niezłomskiej urody matka Balroga - Maria La Seruda, po tym jak otruto jej męża zamykała się na całe dni w mrocznej komnacie. Straciła całkowicie zaufanie w stosunku do innych ludzi i skoncentrowała wszystkie swoje uczucia na pielęgnowaniu nienormalnej (bo wynikającej z nienawiści do zewnętrznego świata) miłości do swojego syna - Balroga. Balrog, który kocha swoją matkę do szaleństwa, ma na jej punkcie kompleks (kompleks Edypa). Jest on jednocześnie bezwzględny i nieczuły. Posiada zimny jak lód, brutalny i okrutny charakter, u podłoża którego tkwi krańcowy narcyzm.



Tytuł: STREET FIGHTER II VICTORY

Produkcja: © 1994 Capcom, G. Yomiuri Telecasting Corp.

Dystrybucja: Dynamic Vision

Reżyseria: Gisaburo Sugii

Scenariusz: Gisaburo Sugii

Chara. design: Akira Tano

Część: 4, 5, 6

Czas: 3x25 minut

Dostępne bez ograniczeń

TOKYO BABYLON



Mroczne kino sensacyjne, seryjni mordercy, ponadnaturalne moce, twardzi policjanci - ostatnio taki schemat stał się zbyt modny. Ze względu na stosunkowo łatwy sposób stworzenia czegoś mrocznego jest ten temat przerabiany w każdej niemal dziedzinie, która może się sprzedać, poczynając od książek, poprzez seriale telewizyjne, aż po filmy kinowe. O ile kiedyś nadzwyczaj wielkie wrażenie robiły i zresztą nadal robią próby między innymi Ridleya Scotta, o tyle dzisiejsze produkcje korzystając bezczelnie z biblioteki mistrzów, doszczętnie komercjalizują kino akcji. Nawet Davida Lyncha w Zagubionej Autostradzie pachnący dolarami wicher rzuca w stronę modnej teraz niezrozumiałości. Co młodzież nie rozumie, uzna za głębokie i artystyczne. Identyczna sytuacja ma miejsce oczywiście w anime, gdzie spora część rynku goniąc za świeżym groszem wypływa z siebie ogromne ilości kiczowatej chały, bo jak wszyscy wiedzą chała sprzedaje się najlepiej. Gdzieś na polu mrocznej sensacji jest też Tokyo Babylon, film stworzony przez grupę CLAMP odpowiedzialną między innymi za opisywaną już u nas mangę X i RG Veda (mających wraz z omawianym tutaj produktem wątki wspólne). Skoro więc z taką łatwością można stworzyć mroczny klimat, a przynajmniej dzisiejszy „mroczny klimat na sprze-



daż” (a z pewnością jest to łatwiejsze niż stworzenie, na przykład czegoś śmiesznego, wystarczy jedynie porzucić trochę krwi nie popisując się zbyt wyobraźnią) należałoby założyć, że Tokyo Babylon powinien wnieść do gatunku coś nowego, bo w przeciwnym razie stanie się kolejną nic niewartą kalką istniejących już od dawna konwencji. Zobaczmy czy mu się to udało.

Głównymi bohaterami filmu są: Subaru, jego bliźniaczka Hokuto i ich przyjaciel Seishirou Sakurazuka. Subaru jest trzynastym przedstawicielem klanu Sumeragi, stał się nim w wieku szesnastu lat. Klan ten zajmuje się magią i za jej pomocą odprawia niechciane na ziemi duchy tam, gdzie ich

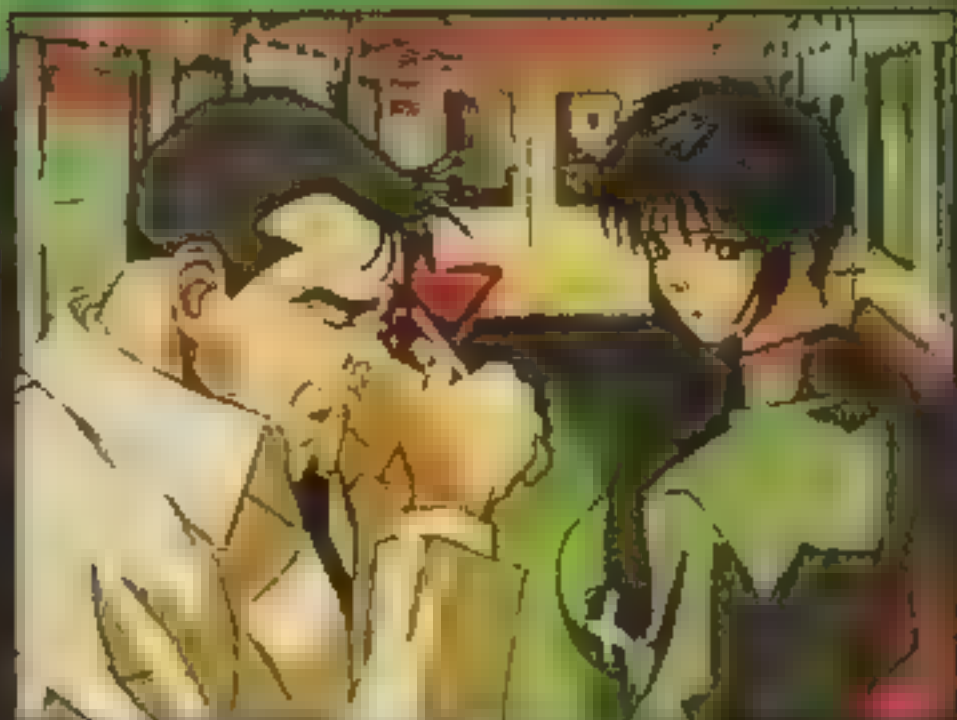
miejsce. Subaru jest teraz najlepszym egzorcystą w Japonii. Nie ma rodziców, jego i siostrę wychowała babcia, od której po szesnastu latach rodzeństwo odeszło by zamieszkać samemu. Hokuto ma całkiem inny stosunek do życia niż jej brat, podczas gdy on poświęca czas na przemyslenia, ona woli gotować i się stroić. O wiele bardziej mroczną



postać jest Seishirou, jest on starszym przyjacielem rodzeństwa, poznał Subaru w pociągu, gdzie znalazł go rannego, po jednej z walk. Seishirou oprócz udzielania pomocy bliźniakom ma też swą własną tajemnicę, należy do klanu morderców zabijających swe ofiary za pomocą tajemnych zaklęć. Przez cały czas trwania historii łączy go z Subaru osobliwy związek.

Akcja rozgrywa się w niedalekiej przyszłości, w Tokio. Zdegenerowane miasto stało się siedzibą przestępstwa, gwałtu i zepsucia. Mnóstwo tam podstępnych sekt religijnych, szalonych, sadystrycznych morderców i oczywiście twardych, zmęczonych swą pracą policjantów. W tak mrocznym miejscu mieszka Subaru, chłopak obdarzony przez naturę niezwykle mocą psychiczną. Film rozpoczyna się sceną dokonania mordu na młodej kobiecie przez fanatycznego zabójcę. Zbrodnia ma miejsce w metrze, gdzie w jednym z wagonów jedzie również Subaru. Chłopak widząc rozgrywaną się tragedię próbuje posługując się swą mocą zapobiec morderstwu. Nie udaje mu się, w wyniku czego zabójca ucieka przez okno, natomiast kobieta zostaje na miejscu leżąc w kałuży krwi, bez oznak życia. W metrze wkrótce zjawia się policja, a z nią współpracująca z prawem Mirei Hidaka. Mirei, podobnie jak Subaru, posiada psychiczną moc, lecz gdy moc Subaru ma charakter w głównej mierze bitewny i polega między innymi na tworzeniu fantomów, moc Mirei ma naturę mniej gwałtowną, widzi ona przeszłość przedmiotów lub wydarzeń z nimi związanych. W ten sposób, dotykając ściany wagonu w którym zostało popełnione morderstwo, jest świadkiem zaszłej tam zbrodni i może pomóc w zidentyfikowaniu sprawcy. Hidaka w jednej z roz-

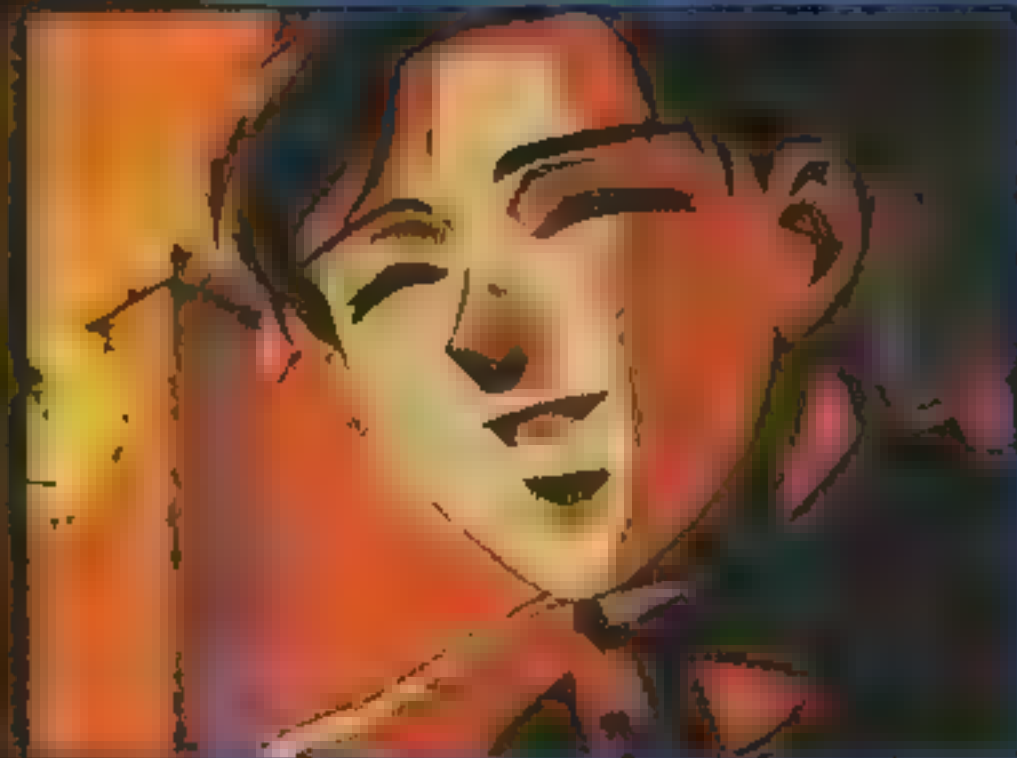




now wyznaje jednak, że bardziej od pomocy policji zależy jej na rodzinach i znajomych ofiar, którzy za wszelką cenę zawsze chcą wiedzieć, co tak naprawdę spotkało ich bliskich. Subaru coraz bardziej poznaje Mirei podczas śledztwa i coraz bardziej zaczyna się nią interesować, głównie ze względu na jej osobliwą moc. Wraz z przyjaciółmi zaczyna sobie zdawać sprawę, przez jakie cierpienia musi przechodzić Mirei, przez cały czas spotykając się ze śmiercią. Gdyby wiedziała te nieszczęścia, które mają miejsce w przyszłości, mogłaby spróbować im zapobiec, lecz ona jest w stanie zobaczyć tylko to, co już się zdarzyło, więc



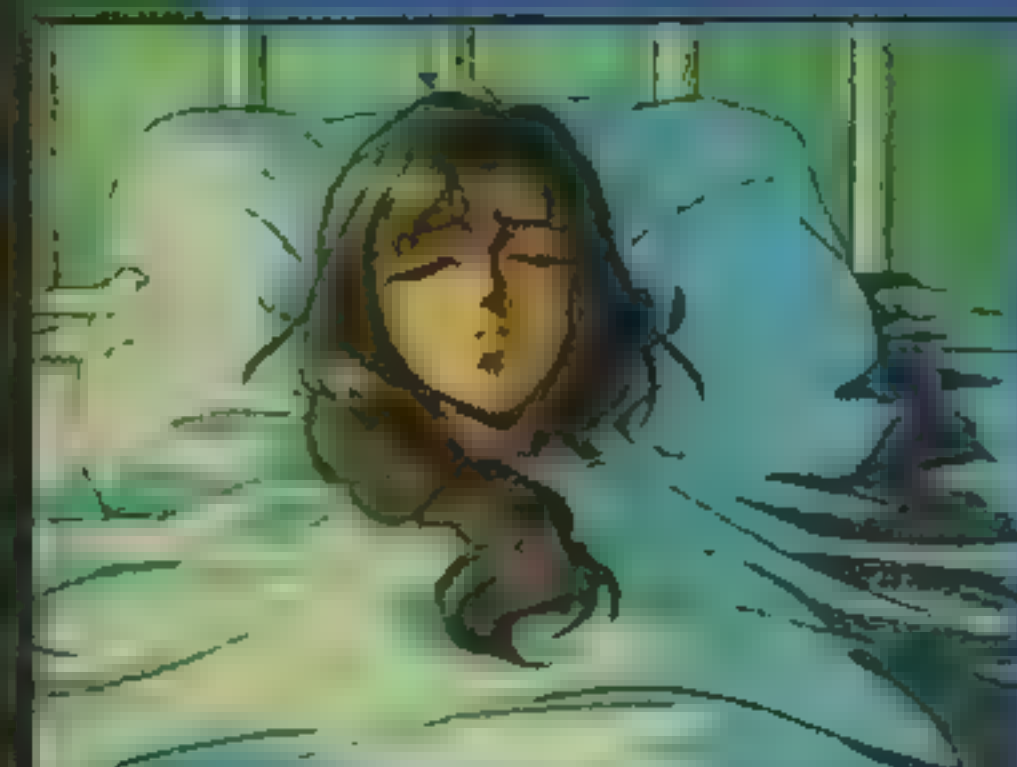
cisnęło głębokie piętno na jego osobie. Gdy był już starszy, na jednym z przesłuchań prowadzonych przez tego samego policjanta, który teraz zajmuję się zabójstwami w metrze, spowodził śmierć każdego człowieka do pojęcia gry. Ta historia nie dając spokoju policjantowi sprawia, że łączy on postać tamtego chłopca ze współczesnym mordercą. Dalej już akcja nabiera tempa kierując się ku oczywistemu i banalnemu zakończeniu.



przeżywa kolejne morderstwa ze świadomością niemożności udzielenia nawet najmniejszej pomocy ofiarom. Właśnie dlatego, by obronić się przed załamaniem ze wszystkich stron wspomnieniami, musi nosić rękawiczki. Subaru poznaje też przypadkiem mężczyznę o podobnych zdolnościach co Hida-ka, jego pasją jest zbieranie małych kamieni pozostałych po murach i burzonych budynków. Mówi, że znajduje w nich przeszłość mieszkających tam ludzi, ich radości i żalowania. Jak się okazuje, on również widzi wspomnienia związane z przedmiotami za pomocą swych palców. W międzyczasie

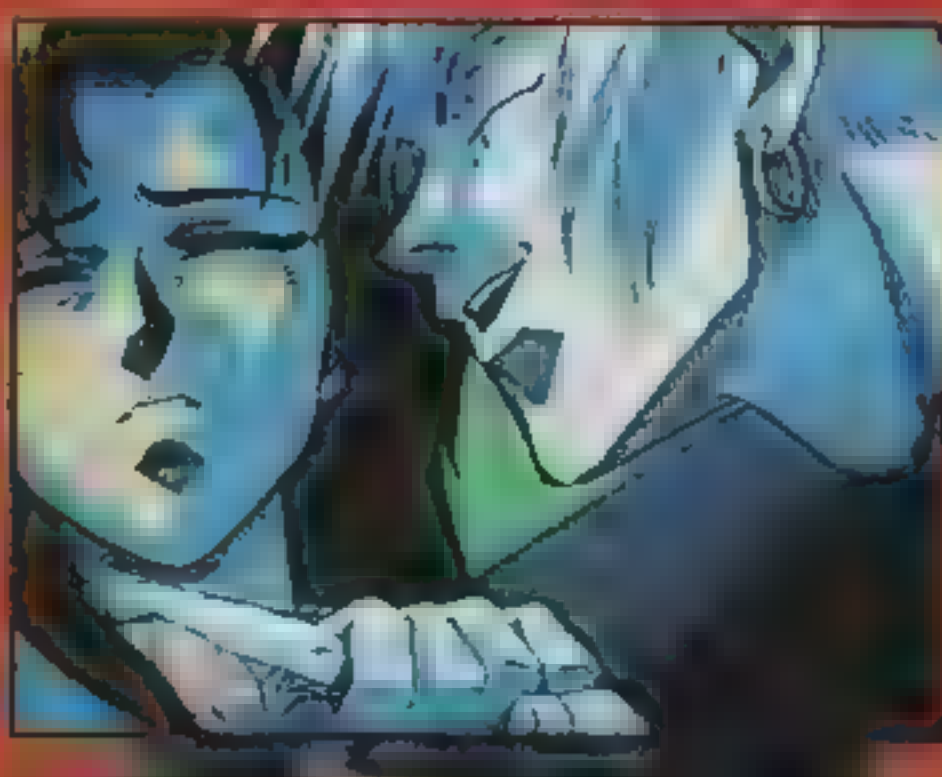
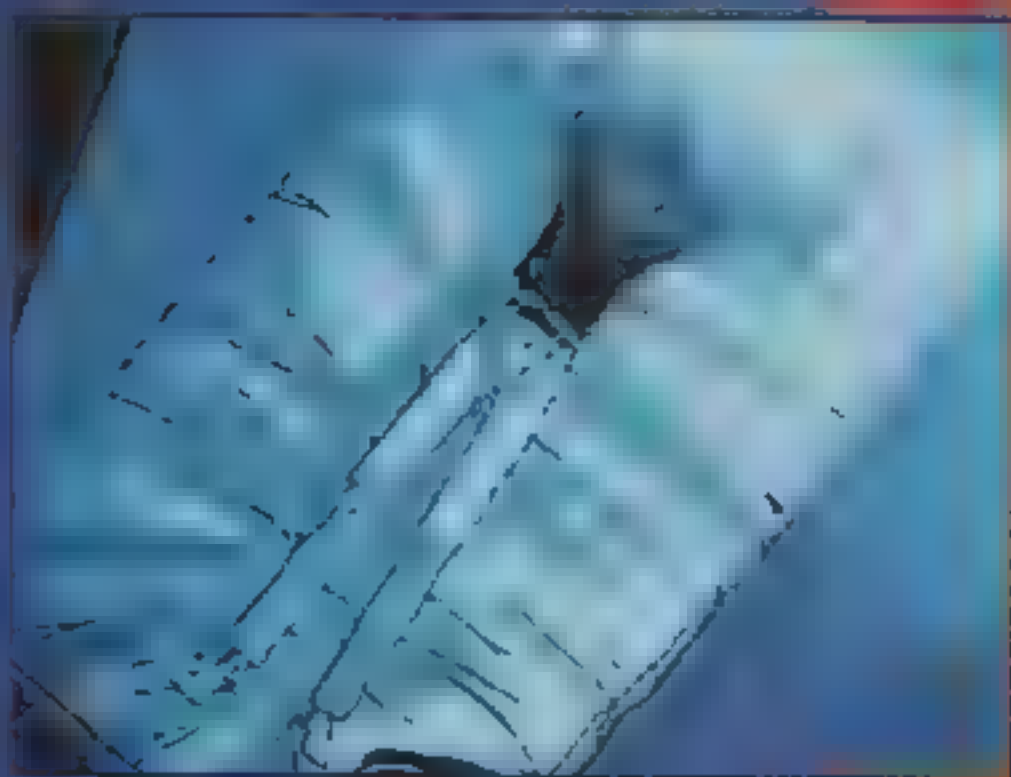


Tokyo Babylon został narysowany całkiem przyzwyczajenie. Reprezentuje modernistyczny styl w mangu, dużo tu kantów, ostrych kanciastych kręseł, mało zaokrągleń. Bardzo chude, rysowane według CLAMPa postacie, często z wydłużonymi nogami i szerokimi klatkami piersiowymi, mają charakterystyczny kształt oczu i zazwyczaj strapiiony wyraz twarzy. Niepokojące dla już w czołówce filmu tworzą sugestywny klimat. Najciekawszą jednak częścią strony graficznej są ubrania noszone przez niektórych postaci, długie, przylegające do chudych ciał płaszcze, hiszpańskie kapelusze z płaskim rondem, pozawieszane na szyjach wielkie krzyże, niektóre kreacje są prawdziwie wizjonerskie. Jeśli będzie miało to jakiegokolwiek znaczenie wspomnę jeszcze o okładce kasety, pomimo, że pozornie jest ona namalowana bez większych błędów nie ma nic wspólnego z japońskim rysunkiem, a należałoby się spodziewać po okładce anime wykonania w stylu manga; ta ilustracja kieruje się raczej w stronę kiczowatych okładek płyt heavy metalowych. Jednocześnie żadne poważniejsze błędy w animacji nie rzucają się w oczy podczas oglądania filmu, zwłaszcza, że towarzyszy widzowi porządna muzyka, uduchowanie buduje ciekawy klimat, jest dość wolna i ponura. Dobrze, że twórcy nie zdecydowali się na użycie w czołówce ani w końcówce żadnych utworów wokalnych, które może i pasują do niektórych komedii i romansów, lecz w większości



się morderca z metra dokonuje kolejnego zabójstwa, tym razem na starszej kobiecie. Subaru i Mirei udają się na miejsce zbrodni od razu gdy się o niej dowiadują. Po przybyciu dziewczyna szybko orientuje się, że ofiarą jest jej matka, którą jeszcze niedawno zegnała na przystanku metra. Policjant prowadzący śledztwo jednocześnie jest coraz bliżej odkrycia tożsamości mordercy, kojarzy go on z przypadkiem, z którym zetknął się dawno temu. Była to sprawa, w której młody chłopiec, będący jeszcze dzieckiem, spowodował śmierć swej siostry. Zrobił to nieswiadomie, ale wydarzenie to od-





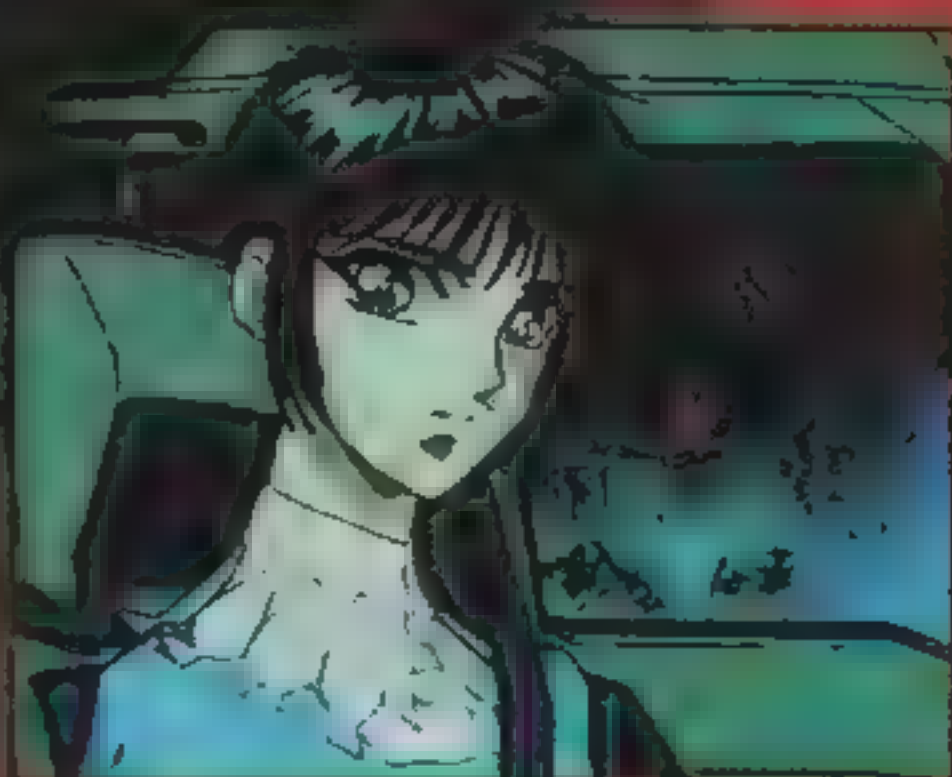
przypadków uczuciowe japońskie głosy śpiewają o sile miłości (najczęstszy temat) wpływają fatalnie na odbiór filmu. Tokyo Babylon nie ma jednak tego problemu, dzięki czemu bez większych trudności tworzy wyrazisty, zmęczony klimat.

Wykonaniu nie mam wiele do zarzucenia, co innego z treścią. Doszedłem ostatnio do wniosku, że strasznie nie lubię współczesnego kina akcji, zaraża mnie do niego większość hollywoodzkich produkcji. W latach dziewięćdziesiątych oprócz stricte kryminalnego filmu *The Usual Suspects* i paru istniejących jedynie na polu formy ujmujących widowiskach (*Dracula*, *Urodzeni Mordercy*, etc.) nikt nie zdołał nakręcić nic znaczącego, powstają w tym temacie same wtórne i żenujące wygłupy tworzące dziedzinę pośmiewisko. Podobnie jest w anime, za wyjątkiem paru wszystkim znanych przebojów, filmów takich jak *Patlabor 2* i kilku innych reszta kina akcji to idiotyczna dziecinada. „Pędząca” w każdym anime akcja zmuszająca widza do oglądania w kółko tych samych scen nudzi do reszty, choć, z jaką radością przywitałbym w japanimation

zburzonych budynkach, chcesz zobaczyć jaką kolekcję mam w domu?” odpowiada, po czym wszyscy udają się do jego mieszkania, on staje się natchnionym ich przyjacielem, a przed końcem filmu zdaży jeszcze komuś uratować życie. Trochę to naiwne, zwłaszcza, że film dozwolony jest od lat osiemnastu. Również sama końcówka filmu, czyli finałowa akcja, całkowicie nasączona została tanie konwencją i siłą rzeczy nie jest w stanie wzbudzić choćby najmniejszych emocji widza. Jeżeli tak prezentuje się większość przeznaczonych dla dorosłych anime (a jestem prawie pewien, że tak jest w istocie) nie należy się dziwić, że japońska animacja, uznawana jest przez Waszych rodziców i sklepikarzy za dziecinne bajeczki. Animacja mechanicznie kojarzy się z bajkami, tak więc dziecinność jest moim zdaniem największym wrogiem zagrażającym reputacji anime i mangi, niestety jest ona jednocześnie prawdopodobnie jednym z czynników najefektywniej wpływającym na profity wypracowane z tej dziedziny przez producentów, nie radzę więc liczyć na nagłe lub nawet jakiegokolwiek oświecenie ogółu i zwrócenie jego uwagi na poważniejsze produkcje (przez „poważniejsze” rozumiem reprezentujące wyższy niż przeciętny poziom, np. *Ranma 1/2*). Tak czy siak, *Tokyo Babylon* jest o kilka razy lepszy od większości OAV, jakie ostatnio widziałem, film przez pierwsze pół godziny porusza się dosyć ciekawym torem, nadawarką akcją przeważają rozmowy i przemyslenia, to bardzo dobrze, końcowy porachunek z mordercą choć konieczny, nieco psuje jednak ogólne wrażenie, ale i tak opowieść pozostaje na pewen czas w pamięci. Oczywiście całość nie wychodzi prawie wcale ponad kanon, lecz posiada charakterystyczny dla CLAMPA klimat i można też natrafić na kilka ciekawych pomysłów, zmamowanych nieco prawdą, ale i tak ciekawych. Na przykład



próbę chociażby naśladowania Milczenia Bergmana) na dodatek często po brzegi wypełniona jest wykonaną po japońsku irytującą pliczną najtańszymi amerykańskimi seriali i mydlanych oper. Spójrzmy prawdzie w oczy, w anime jest pewna część filmów reprezentujących wyższy do innych poziom, lecz większość produkcji to nic nie warty kicz, bajeczki, co z kolei jest zjawiskiem jak najbardziej naturalnym we wszystkich dziedzinach rozrywki, przecież trzeba na czymś zarabiać. *Tokyo Babylon* również nie wystrzegł się niepożądanej dziecinady, na przykład w jednej ze scen Hidoku i jej brat i ich przyjaciel spotykają dorosłego mężczyznę grzebiącego się w gruzach. „Co pan robi?” pyta się Hidoku, „Zbieram kamienie pozostałe po



w pewnym momencie Subaru zaczyna zastanawiać się, co by odczuło dwoje ludzi takich jak Mirei i mężczyzna zbierający kamienie, odczytujących przeszłość przedmiotów za pomocą palców, gdyby spotkali się i dotknęli nawzajem. Pomysł ten został zrealizowany w późniejszej części filmu, ale skończyło się jedynie na krótkutkiej retrospekcji, wcześniejsze przemyslenia nie zostały rozwinięte, tak jak i kilka innych, podejrzewam, przypadkowych pośnięć. Lecz cóż, w końcu to zwykłe OAV, zrealizowane jest dosyć zgrabnie, wielu rażących wad nie ma i prawdę mówiąc ten właśnie brak typowych błędów jest największą zaletą filmu. Oglądać można. Do widzenia!



Produkcja: Manga Entertainment Ltd.
Dystrybucja: Manga Video
Reżyseria: Koichi Chiaki
Scenariusz: Hiroaki Jinno
Chara Design: Kumiko Takahashi
Czas: 53
Dozwolone: 18

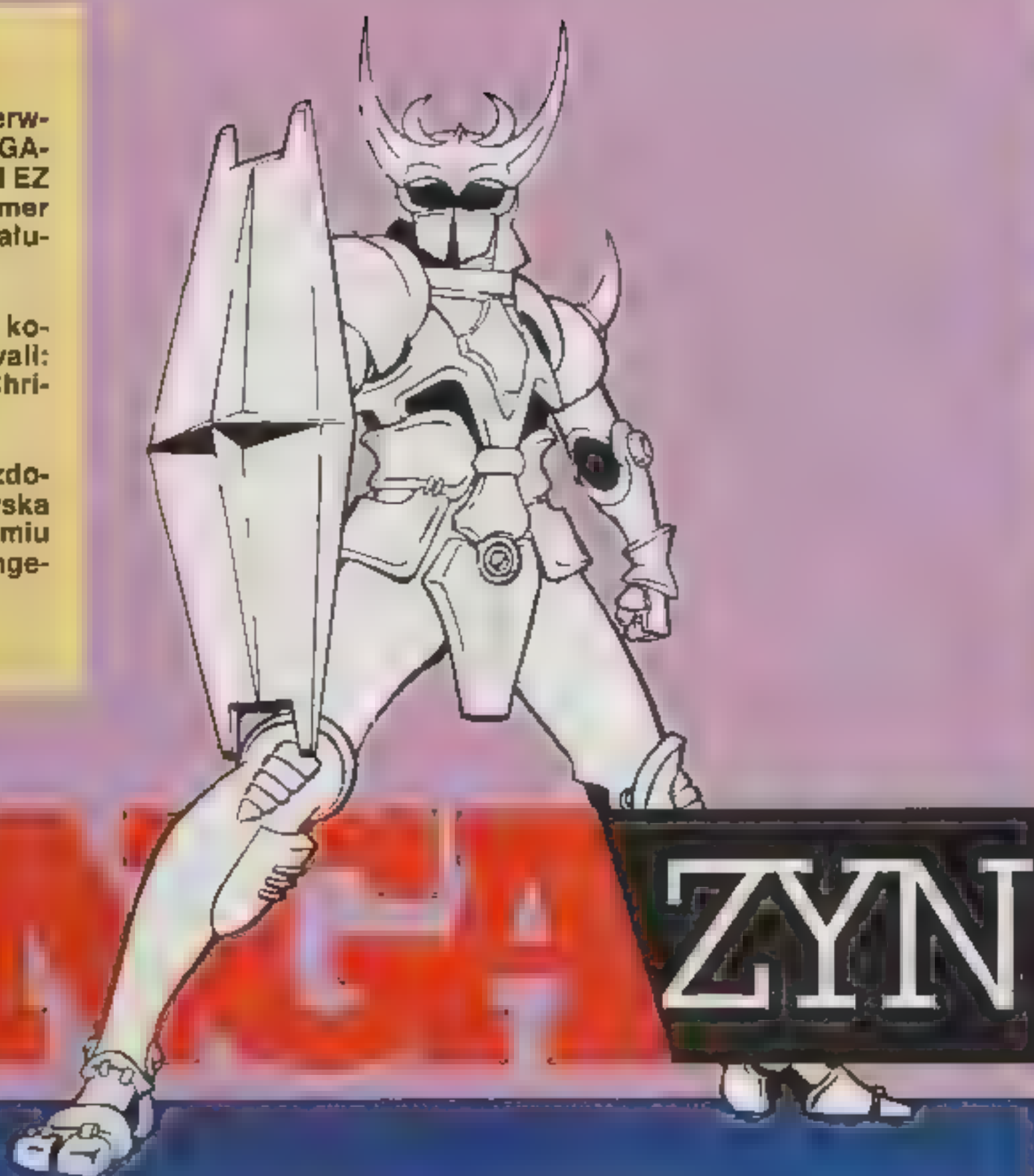
INFORMACJA SPECJALNA

W dniu 18 marca 1998 roku odbyło się pierwsze losowanie numerowanych ankiet MANGA-ZYNU. Nagroda główna - model robota GUN EZ z serialu "Gundam" - przypadła na los numer 084, którego posiadaczem jest Wojciech Kałuża z Cieszyńska. Gratulujemy!

Dwie równorzędne nagrody pocieszenia - komiksy SHONEN THUNDER "R" - wylosowali: Klemens Więckowski z Sanoka (nr 075) i Christian Klucznik z Warszawy (nr 171).

Nagrodę specjalną, za pracę włożoną w ozdobienie ankiety, otrzymuje Dorota Janiszewska z Gdyni (nr 098). Nagrodą jest pakiet siedmiu trading cards z serialu Neon Genesis Evangelion.

Następne losowanie za miesiąc



Integraal Multimedia s.c.

Biuro Handlowe, ul. Grottego 9 m. 3. 00-785 Warszawa tel./fax (22) 6512544, te (602) 256658 e-mail mangazyn@integraal.com.pl

今提案中

- 日本一番漫画家のオリジナルまんが
（「エヴァンジェリオン」「マクロス」
「ああ！女神さま」「らんま1/2」「SAINT 聖矢」
まんが雑誌（少年ジャンプ、少年チャンピオン
少年マガジン）
- まんが・アニメ ポスター（セーラームーン、
ドラゴンボール）
- アルバム（日本アニメについて。。。、
漫画家の作品について。。。など）
- ガレージキット、モデル
- 日本について本（例えば：ここにしかない
NITOBE INAZO の「武士道」）
- そして、何でも日本歴史・日本文化に関するもの
くずくずしないでね！！
- すべてのまんが・コミックスの集会に参加している！
- 通信販売も行なっている！

Oferujemy

- oryginalne komiksy japońskie
najlepszych rysowników ("Neon
Genesis Evangelion", "A-a,
Megamisama!", "Macross", "Ranma
1/2", "Saint Seiya", "Dragon Quest");
- czasopisma ("Shonen Jump", "Shonen
Champion", "Shonen Magazine");
- plakaty ("Sailor Moon", "Dragon
Ball");
- albumy;
- modele;
- książki (tylko u nas dostaniesz
"Bushido" Inazo Nitobe);
- oraz praktycznie wszystko, co dotyczy
kultury i historii Japonii!

Nie zwlekaj! Jesteśmy na wszystkich
konwentach komiksowych, prowadzimy
też sprzedaż wysyłkową.

もうすぐ。。。まんが専門店の開店。。。！！！！

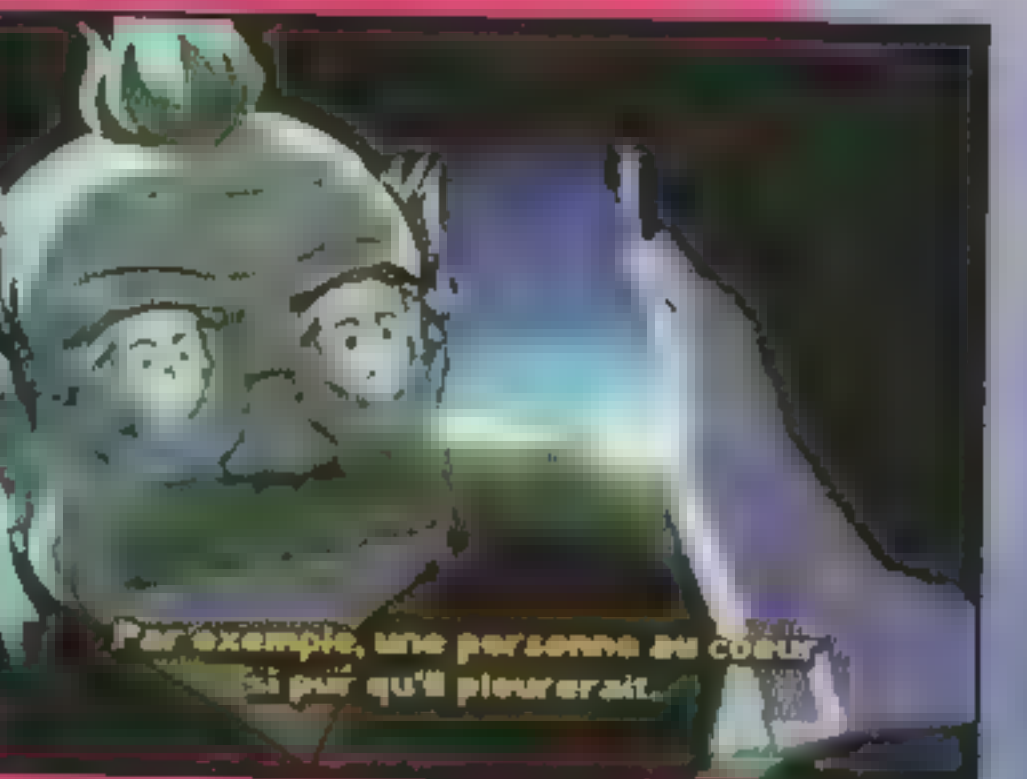
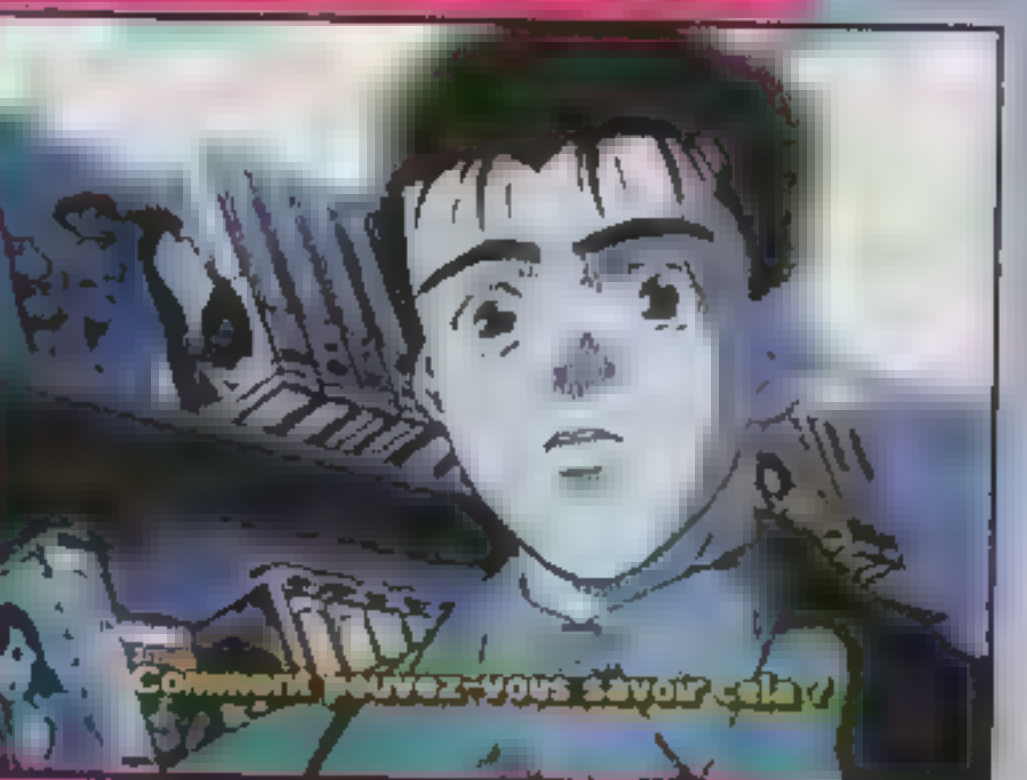
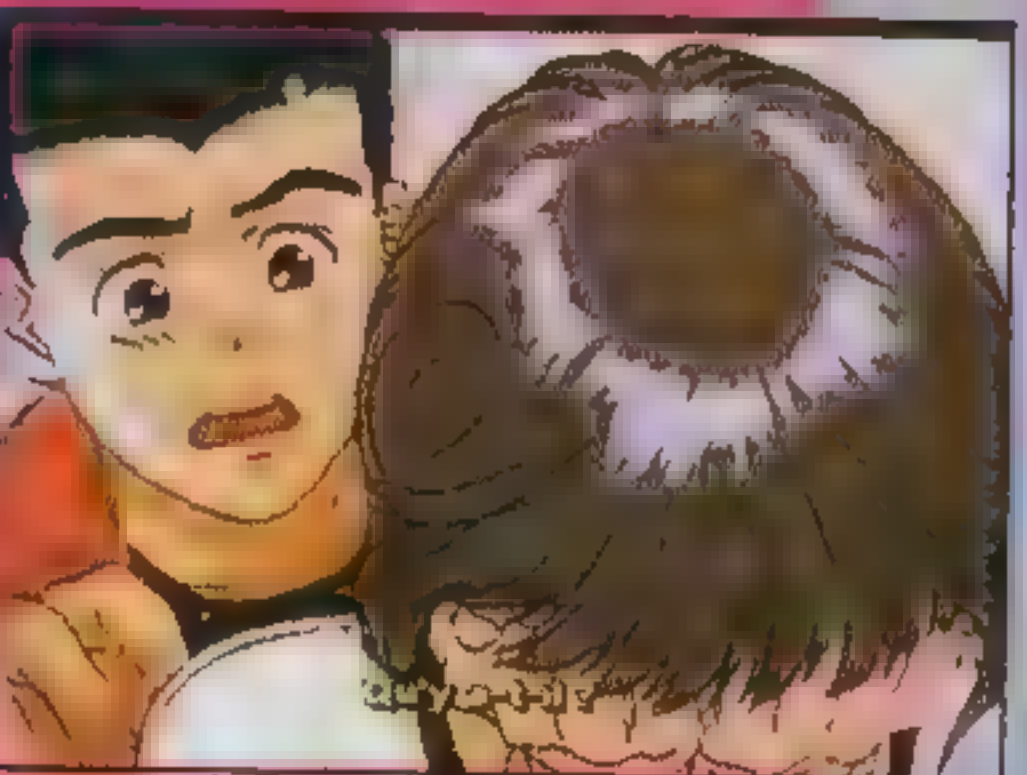
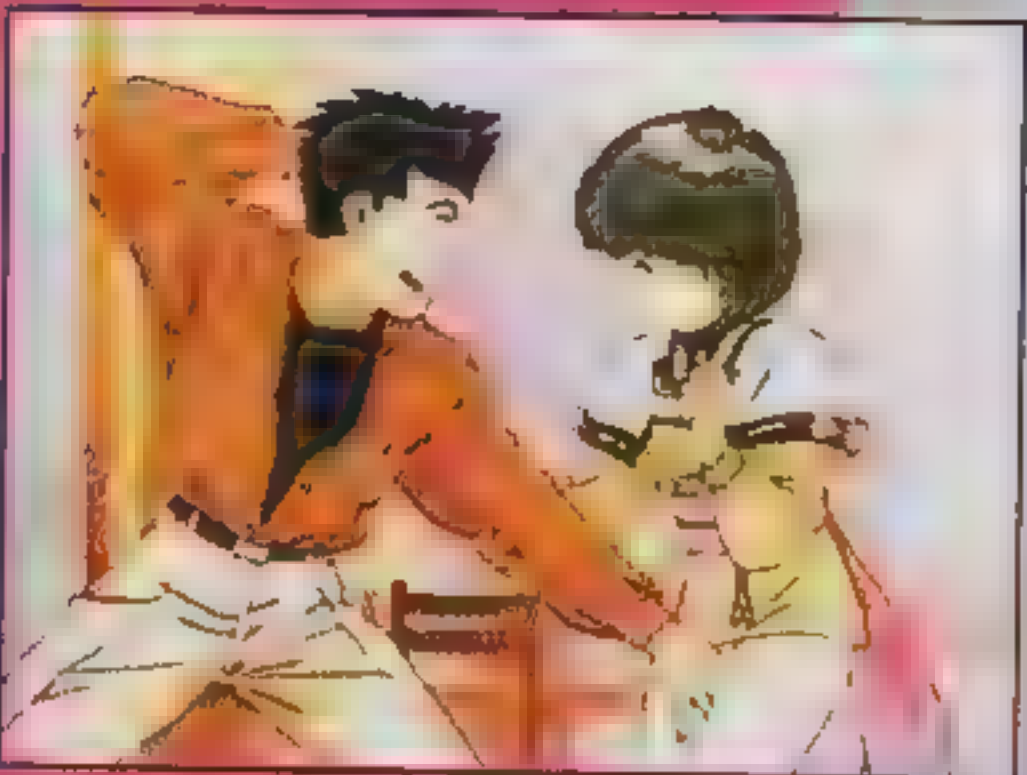
A już niedługo... otwarcie sklepu w Warszawie!

日本まんが古本店

☎ (22) 六五二五五四



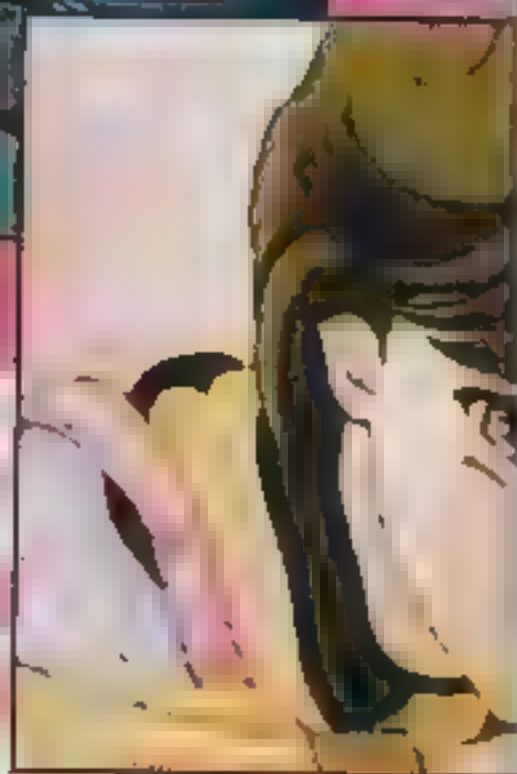
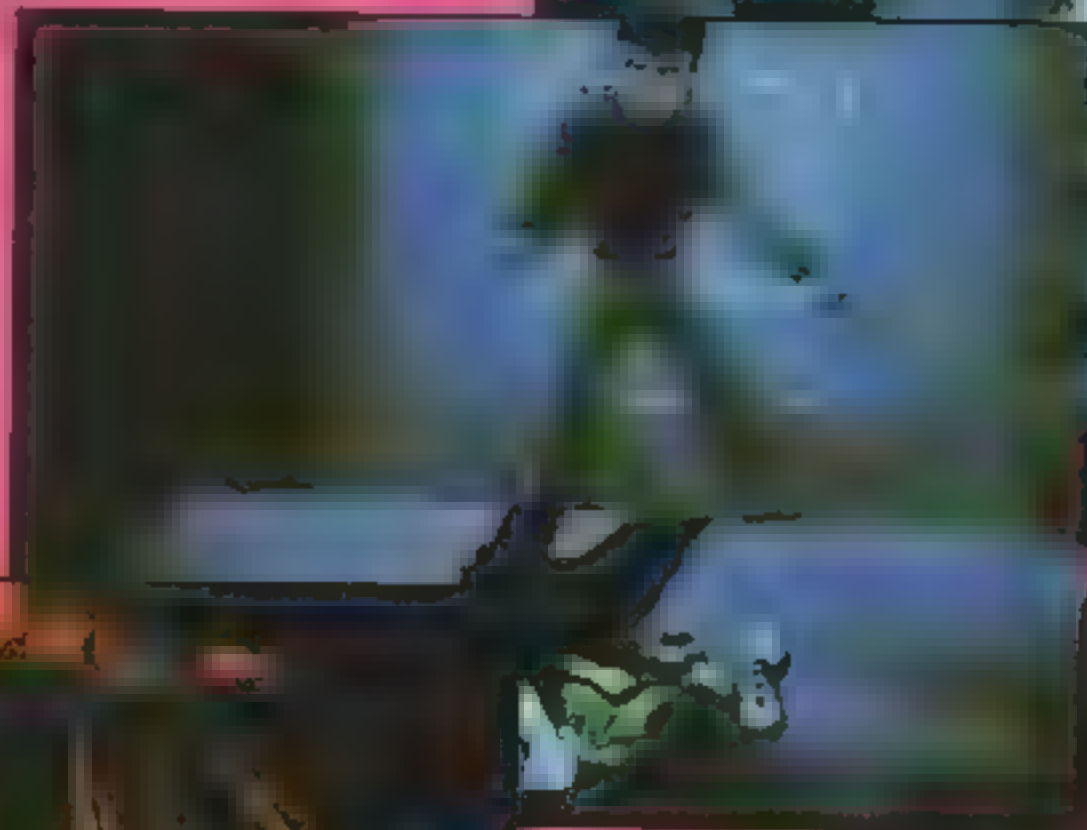
MOEMI



VIDEO GIRLS

Zacznę może trochę przewrotnie, może trochę odbiegając od tematu. Otóż, wiecie czy nie wiecie, specje od nauki, zajmując się budową ludzkiego ciała, jego umięśnieniem, proporcjami, wymiarami itd., wyróżniają wśród kobiet dwa podstawowe typy, pykniczki i leptosemiczki. Według nich, te pierwsze (zaliczane również do typu śródziemnomorskiego) charakteryzują się wąskimi ramionami, szerokimi biodrami. Kobiety pykniczki mają obfite, proporcjonalne, typowe kobiece kształty. Natomiast kobiety leptosemiczki (inaczej asteniczki) mają wąskie ramiona i biodra, płaskie piersi i wrażliwą skórę. Są szczupłe (bynajmniej nie cierpią na żadne dolegliwości związane z tustą, nie wspominając o modnym ostatnio cellulit!) - może dlatego nie straszne im radości płynące z kucharzenia, nawet z konsum-

panienki z dzisiejszych zurnali (o, podli, nikczemni obłudnicy!), które wabia ich ponętnymi „płaszczycznymi” i „pionami” i okrzyknięte są przez nich dzisiejszymi kobiecymi wzorami piękna i idealnego sposobu życia. Dziewczyny z kreskówek osadzone są w tych kanonach, niezależnie od



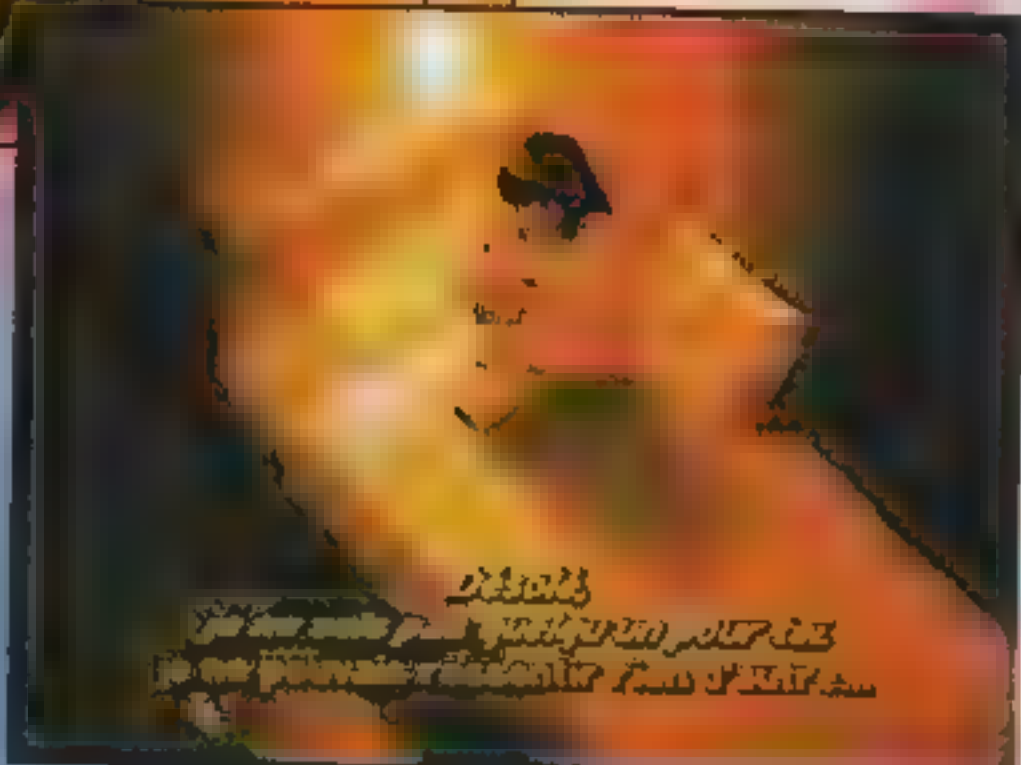
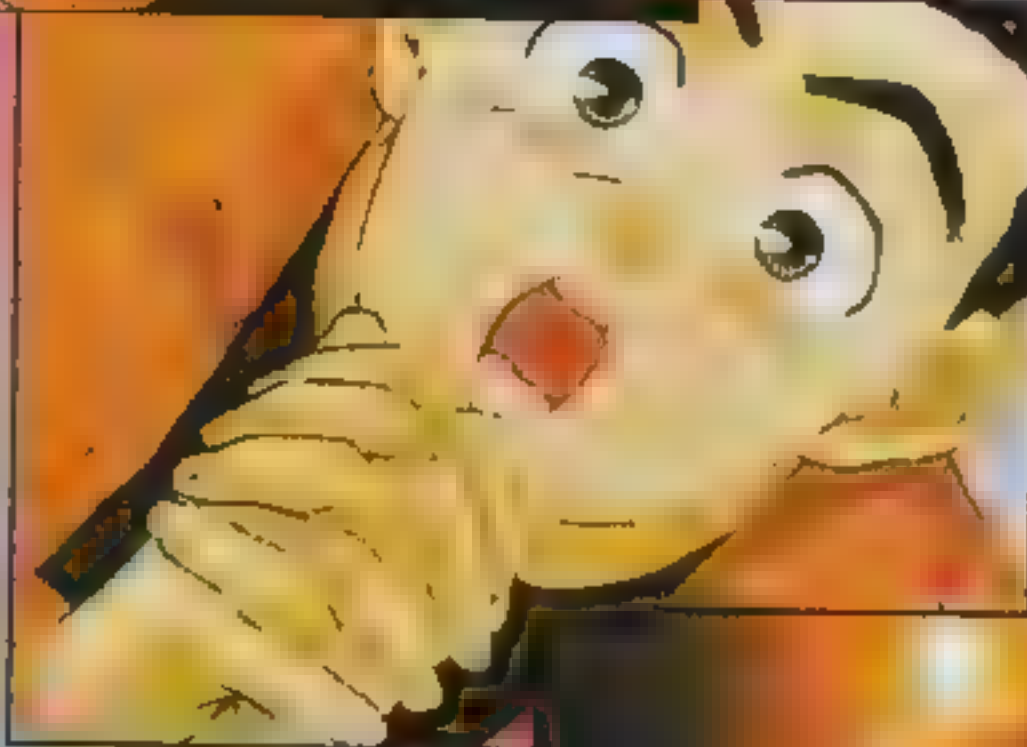
swojego biologicznego wieku. Biedne Japonki, co one mają dopiero zacząć, przecież w jeszcze większym stopniu (wzrost, „skośności”) odbiegają od tych lansowanych wzorów. Trzeba przyznać, że twórcy anime (i mangi, ich męska część) przejawiają niezwykłą wytrwałość w kreowaniu designów kobiecych postaci. Skąd taka konsekwencja? Chwała im, wielkie dzięki za skłanianie wiecznych pokłonów ideałom i przypomnianie nam, jak mamy wyglądać. Kiedy jednak ujrzymy „normalność”, okrągłość kobiecości na ekranie?

Po obejrzeniu „Video Girl Ai” przyznaję, że chociaż w niewielkim stopniu, a jednak coś orgnęło! Nie wiem, czy twórcy te anime zdają sobie sprawę, ale w pewien sposób naruszyli sacrum. W dodatku

świadomymi zabiegami. Otóż pierwszy „świadomy zabieg” polegał na „spłaszczeniu” klatki piersiowej jednej z bohatererek. Czyli doszło do profanacji sacrum, do naruszenia i a nieetykalnych kobiecych atrybu-

mowania produktu w swoich kulturalnych fantazji

Przerywając ten naukowy traktat i powracając na Ziemię (raczej do interesującej nas dzisiejszej anime), w „Video girl Ai” mamy do czynienia z kobietami (dziewczynami), którym to przyglądając się obiektywnie (nawet nie tak uważnie i nie nazbyt natrączywie „ak zazwyczaj”), stwierdzamy już po minucie, że twórcy designu mieli wale wspólne z powyższą klasyfikacją. Nie chcę uogólniać i zapuszczać się w rozważaniach zbyt daleko, jednak - ogólnie rzecz ujmując - znakomita większość kawaii panenek z japońskich kreskówek de facto odzwierciedla typ leptosemiczny. I coś w tym musi być. Z psychologicznego punktu widzenia - na pewno. Wiele dziewczyn, szczególnie wrażliwych i słabszego charakteru, patrząc na mangowe girls nabawić się może bułimią, anoreksją, w najgorszym wypadku kompleksów. Co do brzydkich, pfc (coraz częściej spotykam się z takimi odniami) jest im wszystko jedno (tere fere!). Według nich kobieta „może być nawet puszysta”, „nie pogrywam się jak „słowo” m dorówna”, „niepamiętam, żeby miała tu tam, niż żeby była kość stała i płaska jak decha”. Jednak gdyby mielibyśmy wybrać typ, a



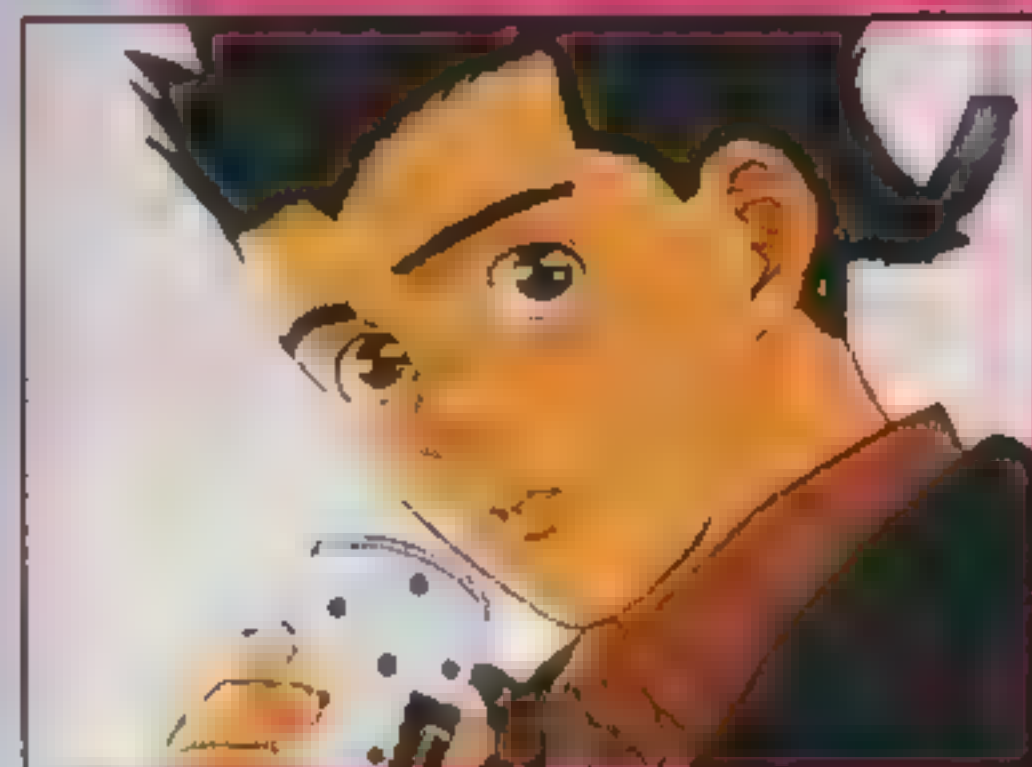
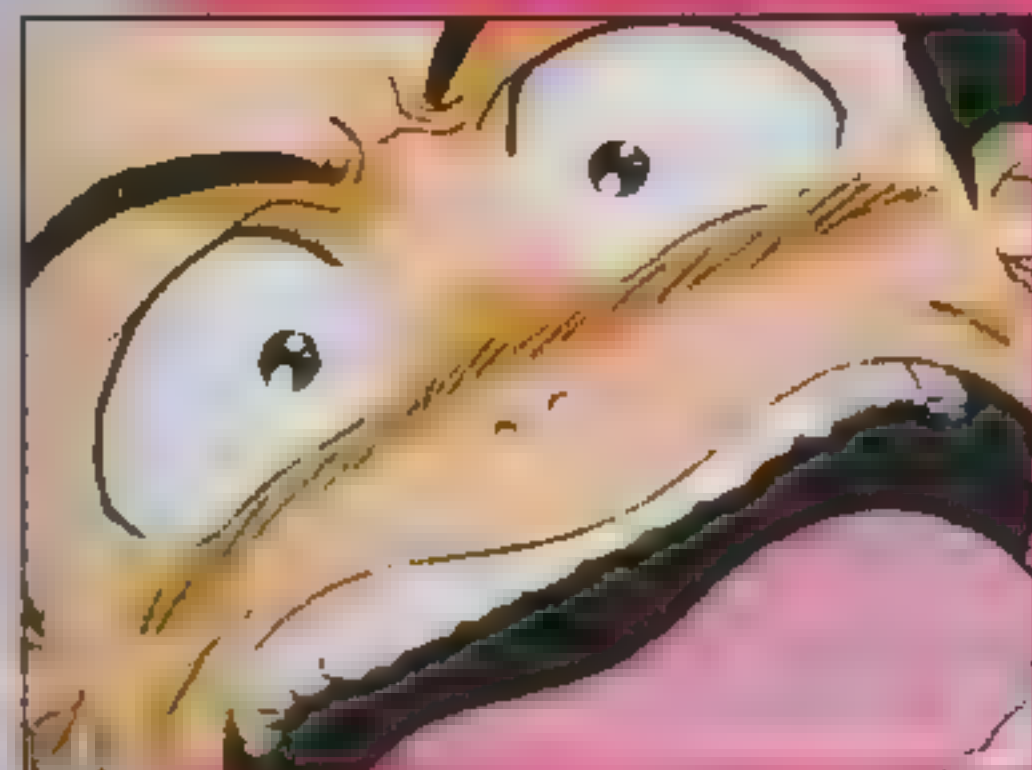
tów. Mamy też w anime winnego, który ponosi całą odpowiedzialność za ten stan - a raczej obrót - rzeczy. Nazywa się Yota, a jego ingerencja (całkowicie nieświadoma! Gdzież by śmiać!) w kształty video girl odbyła się podczas nieprawidłowego korzystania z gry te wizyjnej. Dziewczyna z ekranu przybyła z widocznym uszczerbkiem na urodzie i - choć bardzo rozżałona na to, że nie ma wszystkiego, co idealom potrzeba - żyje (czasem imitowany), oddycha, gotuje ba (!), nawet ma ważną misję do spełnienia na ziemskim padole, a gra toczy się o wysoką stawkę - uczucia (nieby-

kich uniesień, zmagania). Ludzkie, typowe, banalne... Być może tematycznie ma coś wspólnego z romansidłami, jednak całość opakowana i podana jest jak nigdy dotąd. Praca Takayuki Goto (twórca rysunków z pierwszej części) i Kazuya Kise (rysunki - część druga) oraz Toru Okady, odpowiedzialnego za oprawę muzyczną, spowodowała, że produkt jest świeżutki, miutki, przyjemny w odbiorze (słuchowo i wzrokowo). W dodatku emanuje ciepłem i zaraza rzadkim dla tego gatunku anime (w końcu mamy do czynienia z nie lada dramatem miłosnym!) optymizmem i radością. W niektórych momentach zachęca do zadumy nad samym sobą, jak również nad postępowaniem bohaterów. Zatrzymując się bliżej przy postawach tych ostatnich, czy też ich złożonych i niesłychanie niejednorodnych charakterach, na pewno nie są schematyczni w zachowaniu, w stylu bycia. Ich charaktery są bardzo zgrabnie i subtelnie namalowane, a perypetie rozrysowane na

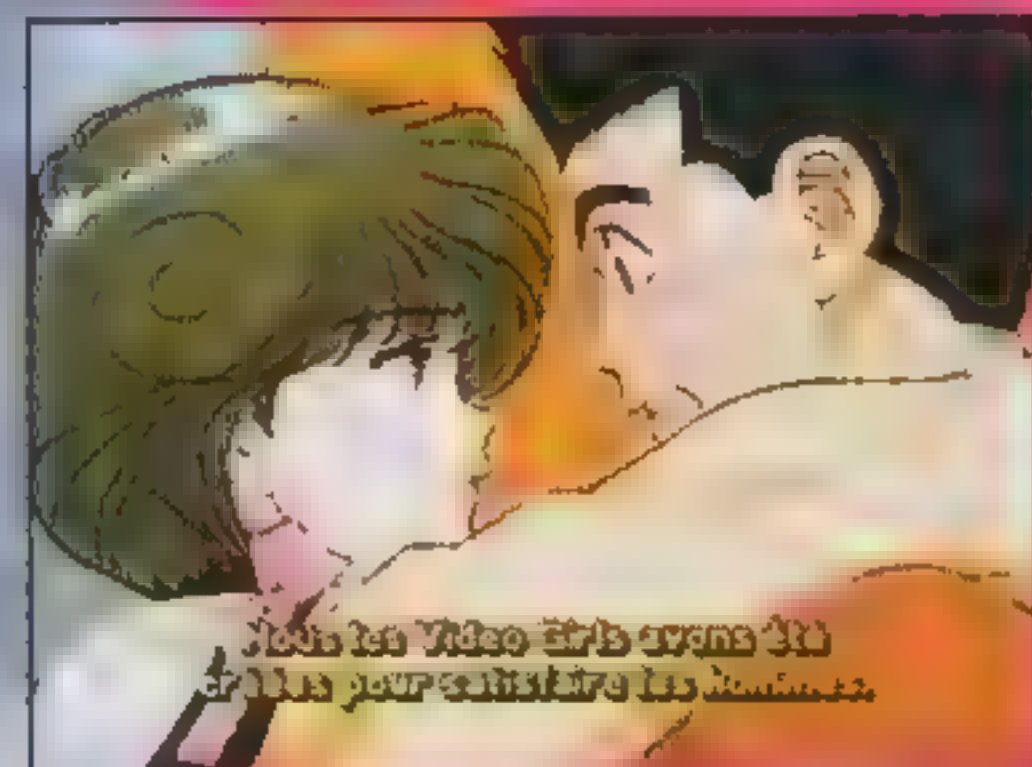
całą, długą serię. Każda z nich jest ze wszystkim swoim, zwanym i zaletami i indywidualnością. Pierwszą spotkaną przez nas osoba jest Yota. Pełna stopniowo gamera powiększa się o naszą tytułowa



AI AMANO



YOTA



Ne les Vidéo Girls avons été créées pour satisfaire les hommes.



ejakiego) mężczyzny. I może na początku wzorowo je, to

nie wychodzi: gryzie ją świadomość popełnianych błędów (nie jest mechaniczną „aleczką” ani żadnym produktem „syntetycznym”; wyglądem, w odruchach i zachowaniu niczym nie różni się od istot ludzkich) spontaniczna, naturalna; czasami zdarzają się jej, urocze potknięcia (przeważnie kieruje się babiskim instynktem) i czasami przytłacza ją samokrytyka. Jest jednak dzieła, zabawna, pełna „kry”. Gotuje, zajmuje się i troszczy swoim podopiecznym Yoko. Trzeba przyznać, że od początku bardzo przejęła się swoją misją. Wkłada w nią wiele wysiłku, może nawet zbyt wiele. Przed wszystkim, pomaga rozwiązać kłopoty sercowe Yoty (czasami wbrew swoim przekonaniom) spełnić jego najskrytsze marzenia, zjednać mu jego ukochaną - piękną, subtelną, bardzo wrażliwą, nieprzystępną Moem.

Adaptacja mangi Masakazu Katsury o tym samym tytule osadzona jest w klimatach jak na najbardziej wiosennych, romantycznych, pełnych ciepła niespełnionych marzeń, głębo-



Ne bête, pas la bête. Tu n'es pas un animal essayé.



Je suis une Vidéo Girl. Je suis une Vidéo Girl.

z jej przedstawicielkami. Natomiast uczucie, które zawiązało się między nimi do reszty i uawniło jego prawdziwą naturę, jest dla niego niczym innym jak pasmem upadków i wzlotów. Platoniczna miłość do Moem, bo o niej mowa, paraliżuje jego zmysły. Po prostu „wpadł po uszy”, w dodatku do tego stopnia, że kumpie naśmiewa się z niego przy każdej okazji. Samo jego imię kryje pewnego rodzaju grę słowną - po japońsku oznacza (poza tym że jest zwykłym mieniem, tego który nie podobają się dziewczynom) co jest źródłem jego największych utrapień z ości oraz wpływa na jego przekonanie, iż nigdy nie odważy się wyjawiać miłości Moem.

YOTA

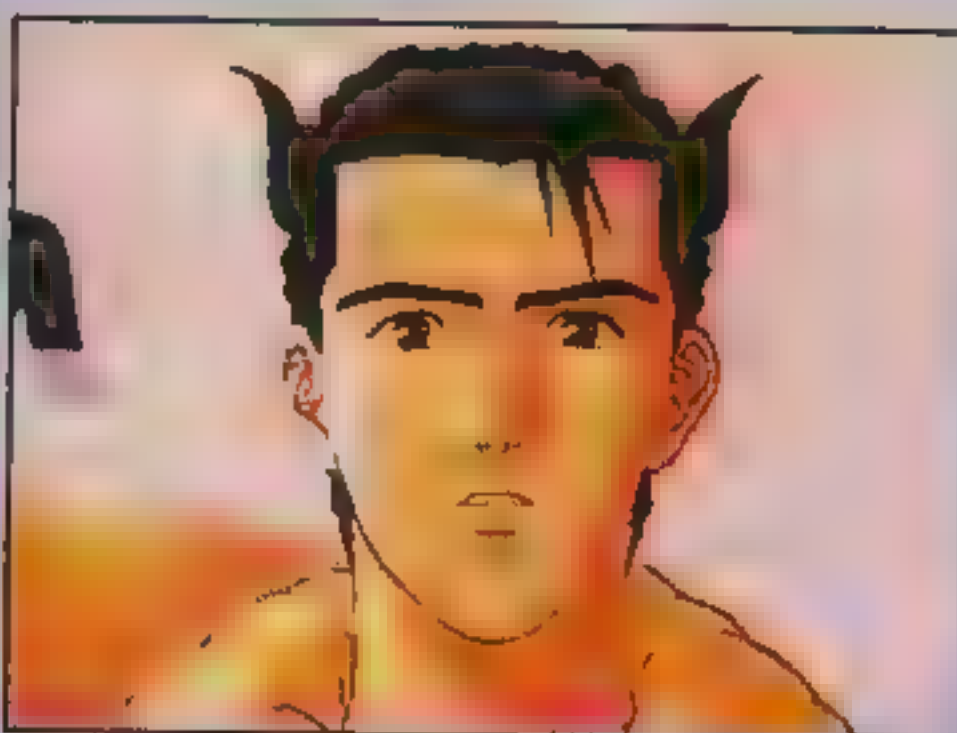
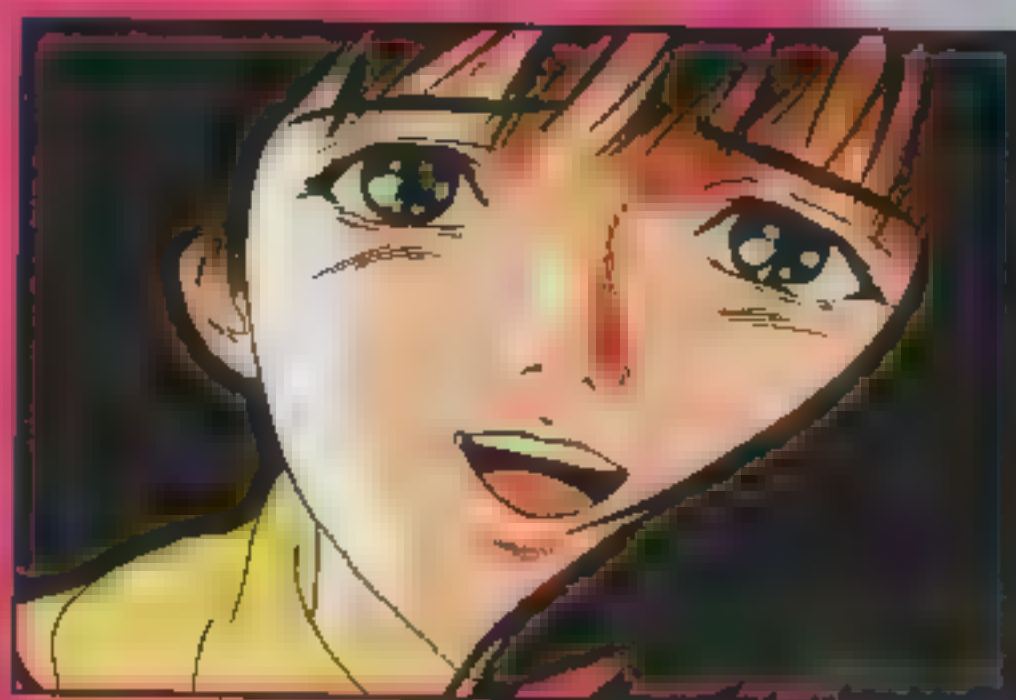
(Yota Moteuchi) - główny bohater; ma 16 lat, jest nieśmiały, opaniowany, spokojny, pełen dobrych chęci. Mieszka sam z ojcem (przeważnie nieobecny, często w podróży, z zawodu - architekt). Często zamyka się w sobie, nie mogąc poradzić sobie z problemami i smutkami. Szczególnie doskwiera mu brak zdecydowania i ta potworna nieśmiałość, która „kasuje” go w zetknięciu z piękną przeciwną. Jest całkowicie bezradny w kontaktach



MOEMI (Moemi Hayakawa) - obiekt westchnień Yoty, jego rówieśnica. Dla niego jest ideałem dziewczyny, ucieleśnieniem piękna, dobra, czułości (choć tej ostatniej jeszcze nie zaznał). Ma w sobie urok, jest bezinteresowna, spontaniczna i naturalna. Po prostu ma to „coś”, co powaliło Yotę z nóg. Przy każdym spotkaniu chłopak peszy się traci (resztki) odwagi i pewności siebie. Razem są w tej samej klasie, co powiększa wystarczająco olbrzymi już stres chłopca. Codzienne spotkania, możliwość obserwacji Moemi podczas wszystkich „ekcji” - jest to kontakt tak intensywny, że... (przecież każdy w takiej sytuacji postradałby zmysły!) Całą tę gmatwaninę uczuć i walkę o realizację marzeń komplikuje fakt, że

Mając w ręku OAV-kę z dwoma pierwszymi odcinkami tej serii („Uspokoję cię”, „Prezent”), warto zwrócić uwagę na to, co przeważnie pomijamy. Polecam kapitalne, pełne humoru wstawki, jedna - pomiędzy dwoma odcinkami, kolejna - po drugim odcinku. Naprawdę nie warto przeskakiwać tych kawałków (natychmiast zdejmij ten palec z guziczka F.F.W.D.I.). Zdeformowani bohaterowie interpretują wydarzenia na swoją modłę i wyjaśniają pewne sztuczki (nierzadko wynikające z gry słów).

Kolejny plus (platynowy), tym razem przeskakując do innej branży, przyznaję muzyce. Zazwyczaj seriale okraszone są japońskim, lekko drażniącym w nadmiarze (oczywiście, bez obrazy dla jego wiernych fanów) popie. Jak zaznaczyłam, niektórzy mogą za nim szaleć, osobiście podchodzę do niego z dystansem. To jednak, co czyni muzyka w tej



TAHASHI

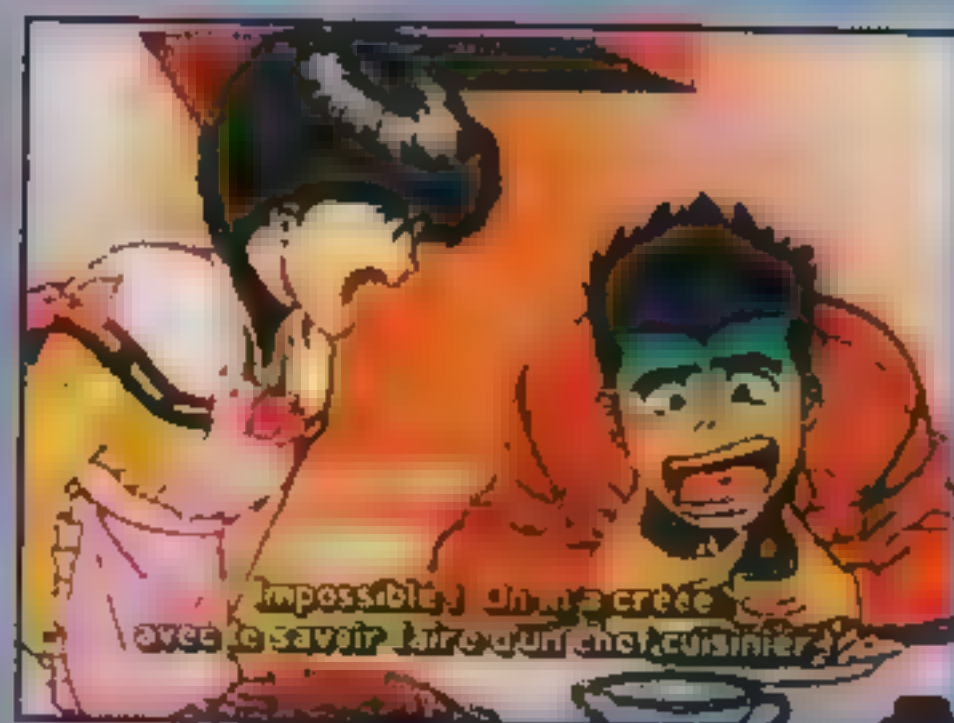
Moemi nigdy nie wie, czego tak naprawdę chce. Sama żyje jakby oddzielona niewidzialną barierą od otaczającego ją świata. Kłosz ten powoduje, że nie jest w stanie właściwie odczytać intencji bliskich jej osób. Ogólnie jest postacią wzbudzającą powszechną sympatię i zainteresowanie (szczególnie męskiej części otoczenia).

AI (Ai Amano) - video girl, ma 16 lat (jak wszyscy w tym ser. a.u.) zesłana zostaje do Yoty do ratowania go z opresji i uczynienia chłopca bardziej pewnym siebie, stanowczym. Dobroć i naturalność Yoty wzbudza w niej zainteresowanie, być może pewne uczucie. Ale czy video girl potrafi czuć, kochać? Jedno jest pewne - coś zacznie poważnie zakłócać realizację misji. Jednak (taki już los) uczyni ona wszystko, aby Yota i Moemi by i razem. Jej uroda zachwyca, a jej odwaga, bezpruderyjność i jej nieodparty czar wab jakiegoś wszystkich przedstawić cię! brzydkiej plci.

TAHASHI (Tahashi Nimai) - piękny, przystojny młodzieniec, w którym podkochują się wszystkie dziewczyny, bez wyjątku (nawet Moemi). Sytuacja jest bardzo delikatna - Yota jest jego najlepszym przyjacielem z dzieciństwa. Takashi w imię ich przyjaźni gotów jest do największych wyrzeczeń, zgodzi się na wszystko, aby nie stracić starego przyjaciela. Nawet zaakceptuje z niemałym bólem,

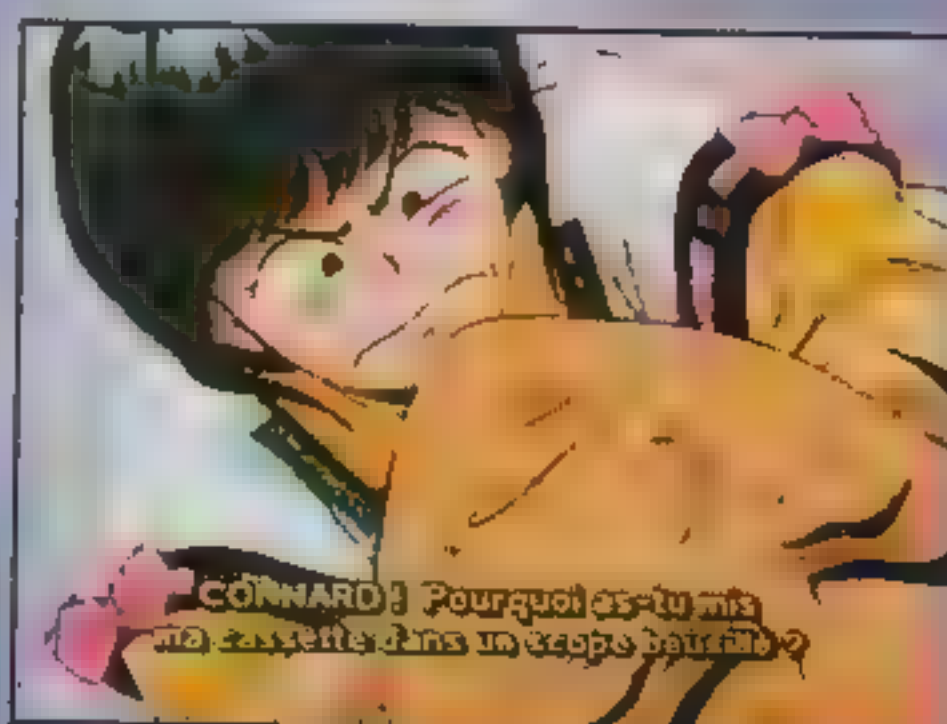


anime, równa się z rewolucją w tej dziedzinie. Nie boję się tego słowa, choć mylnie może nas zwieźć i skojarzyć muzykę z czymś dynamicznym, porywym napastliwym. Wprost przeciwnie chodzi tutaj o twory de katne, kruche, ujmujące swoją świeżością. Te subtelne tony i przyjemny głos tworzą rewolucyjną mieszankę, na pozór niewinną, jednak bardzo zapadającą w pamięć. Po obejrze-



niu na długo pozostają w głowie niektóre takty, szczególnie z początkowego i końcowego utworu. To też - zapewne w pewnym stopniu - wpływa na magię tej serii - mamy wszak przetrwać przez kilkanaście odcinków - więc przynajmniej zostanie my skutecznie rozkołysani ciepłymi taktami piosenek. Dla wszystkich, którzy zechcą się dołączyć do ich odśpiewania, niespodziankę - we francuskiej wersji! przygotował wydawca. Powoli staje się już regułą w seriach, że piosenka przewodnia w drugim odcinku na kasecie zawiera oryginalny tekst (vide „Neon Genesis Evangelion” - mamy więc niezłą podkładkę do karaoke).

Mimo że pierwiastek kobiecości (leptosemicznej) zdominował tą anime a romantyzm zdaje się wylewać z większości kadrów, warto zobaczyć urocze twarzyczki, zmagania i uniesienia czwórki bohaterów. Mniejsza o fabułę, o logikę (nie zapominajmy, że o tej porze roku górę nad rozumem biorą uczucia). Wszystkim zakochanym i nie tylko, dziewczynom, które potrzebują (i to jeszcze jak!) dowartośćować się - i nie tylko, jako lek na wszelkie bolączki i banały życia codziennego (na pewno skuteczniejszy niż romansidła) - i nie tylko, w sumie - na wszystko, co Wam dolega, polecam „Video Girl Ai”.



zeby Moemi, była jego dziewczyną. Jednak to nie wszystko. Delikatne sytuacje i skomplikowane układy (tak, tak, już w tym wieku wymaga się dojrzałego podejścia do egzystencji) wystawiają całą czwórkę bohaterów na ciężkie próby, przynoszą pierwsze rozczarowania, upadki i wzloty. Jak im podolają? Czy w ogóle dadzą sobie radę? Odpowiedź na to nie przychodzi tak szybko, jak byśmy się tego spodziewali. W dodatku, to właśnie nie kto inny, jak Tahashi będzie miał wiele powodów do zmartwień.



WIELKI SŁOWNIK BOHATERÓW „DRAGON BALL”

pilnie i wiernie przetłumaczony ze starych manuskryptów (część pierwsza).

BEJITAO

Króć Vegeta. Władca planety Vegeta. Pokonany, przepadł wraz z całym swoim światem.

ENMADAIO

„Wielki Enma”, czyli pan król oraz wyjątkowa godna podziwu postać, decydująca o losie zmarłych. Ogromny i siny, w swoim czasie otworzył Drogę Węża wiodącą na planetę Kaio. W mitologii indyjskiej znany jako Yama, bóg piekieł.

KINTO-UN

Chmura Kinto. Cudowny obłok, na którym można szybować w powietrzu. Podarunek, jaki mały Goku otrzymał od wdzięcznego Żółwia Pustelnika. Wieść niesie, że dawnymi czasy takich chmur było bardzo wiele, lecz mogli ich dosiadać tylko ludzie o czystym i nieskażonym sercu. Prawda, że kiedy znikną, nie ginie całkowicie, a przywołany, nadpływa natychmiast.



GARIKKU jr (Garlic jr.)

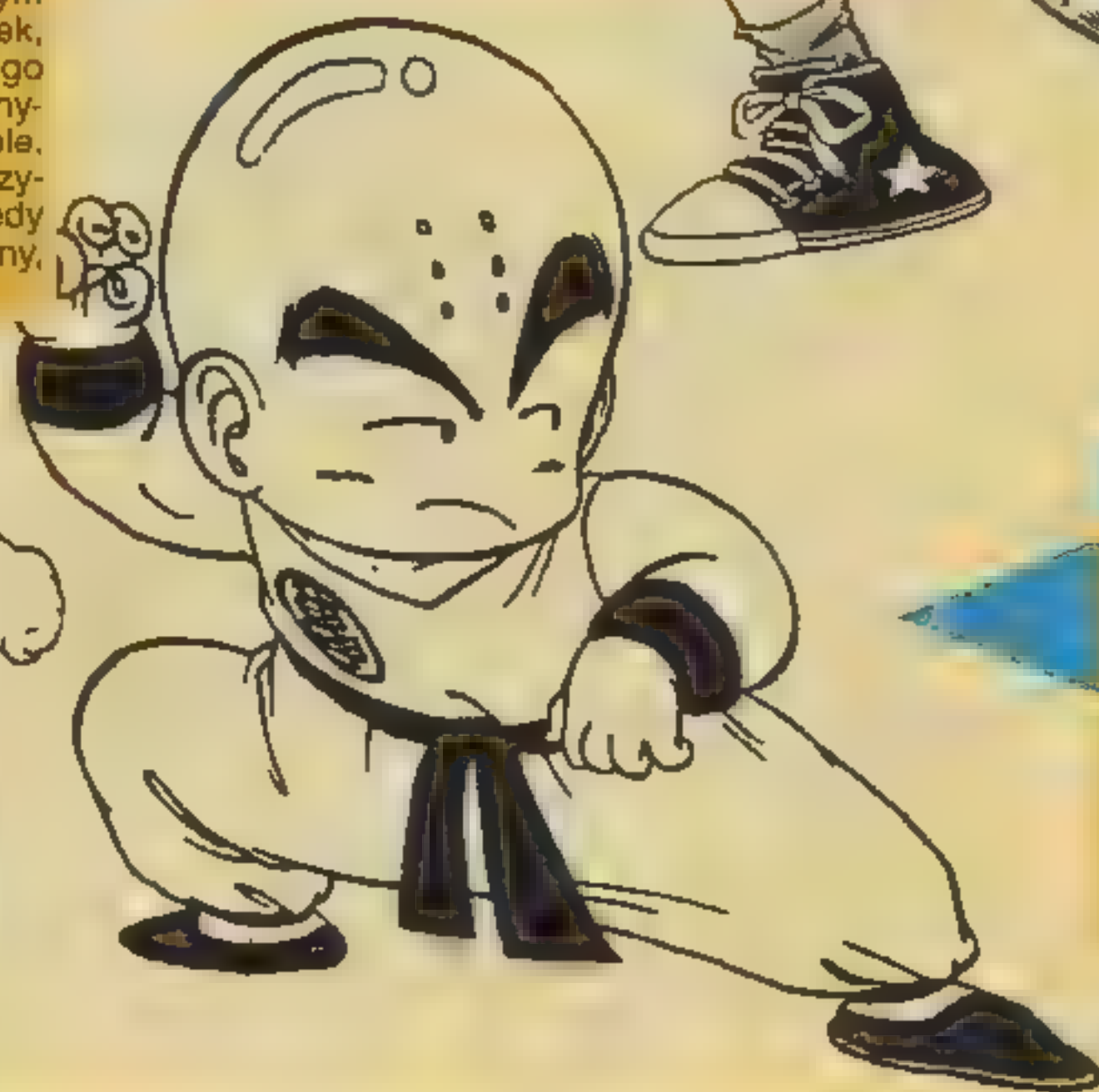
Czosnek Junior lub Garrik Młodszy. Syn Garrika, pokonany w potyczce bogów przez Niebiańską Trupę. Dawno temu, dzięki Smoczym Kulom stał się bytnością eńielny i próbował zafładnąć światem. Latoś powrócił z banicji na planetę Nanzoku-no Hoshi („Gwiazda Plemienia Magów”) i nie bacząc na złe doświadczenia, nadał usiłuję wprowadzić własne rządy, a to głównie za pomocą tak zwanej „wodnej mgiełki” (aqua mist), zmieniającej ludzi w Nanzoku (Magów).

GASSHU

Gwasz. Jeden z czterech cesarzy Plemienia Magów, podwładny Garikka Młodsze- go. Potrafi przybrać postać olbrzyma i krępować wroga długimi włosami.

KAME SEN'NIN

Żółw Pustelnik. Mistrz szkoły Kamesen, wychowawca Goku i Kuririna. Znany też pod przydomkiem „Mutenrosi” („Stary Niebiański Wojownik”). Jest bogiem wszelkich sztuk walki. Samowtór z wiernym Umigame mieszka w „Domu Żółwi” (Kame House) na odległej wyspie. Jako wybitny praktyk sztuk wojennych stworzył „kamehameha”, czyli technikę „wielkiej fali”. W gruncie rzeczy lubieżny i namorny facet.



KURIRIN

Uczeń i wychowanek tej samej szkoły walki, co Goku. Od samego początku przeskadzał w treningach i łasił się do Kame sen'nina. Lekkoduch, ale w boju zawsze serdeczny druh Goku. Potrafi wykorzystać falę kamehameha. Jego majstersztyk to „cięcie kolistą energią ki”. W odróżnieniu od Goku wciąż pozostaje w beżennym stanie. W czasie każdej btywy powtarza: „Chciałbym choć raz się ożenić...”



BURUMA

Białogłowa, za której namową Son Goku wyruszył po Smocze Kule. Samowolna, kapryśna egoistka, do tego geniusz mechaniki i inżynierii. Zbudowała "dragon radar". Jej synem jest Trunks.

RANCHI

Lunch. Dziewczyna o okrutnej, podwójnej osobowości. Z jednej strony miłutka (kawa), ale kiedy kichnie, przeistacza się w straszną (kwaśną) blond-dziewoję z karabinem w dłoni. Przez pewien czas mieszkała w Domu Żółwi. Jako blond-heroina miłuje Tenshin'hanę, ale w drugim wcieleniu w ogóle go nie zauważa.



SON-GOKU

Lagodny i dobry bohater, najsilniejszy heros na całym świecie. Znaleziony i wychowany przez starca Son-Gohan rojina, w młodości przeżył poważny szok po ciężkim uderzeniu w głowę. Po spotkaniu z Burumą wyruszył na poszukiwanie Smoczycich Kul. Odnosił zwycięstwa w "Największym pod Słońcem Turnieju Sztuk Walki", potem ożenił się z Chichi i nawet po śmierci okazał się wielkim wojownikiem.

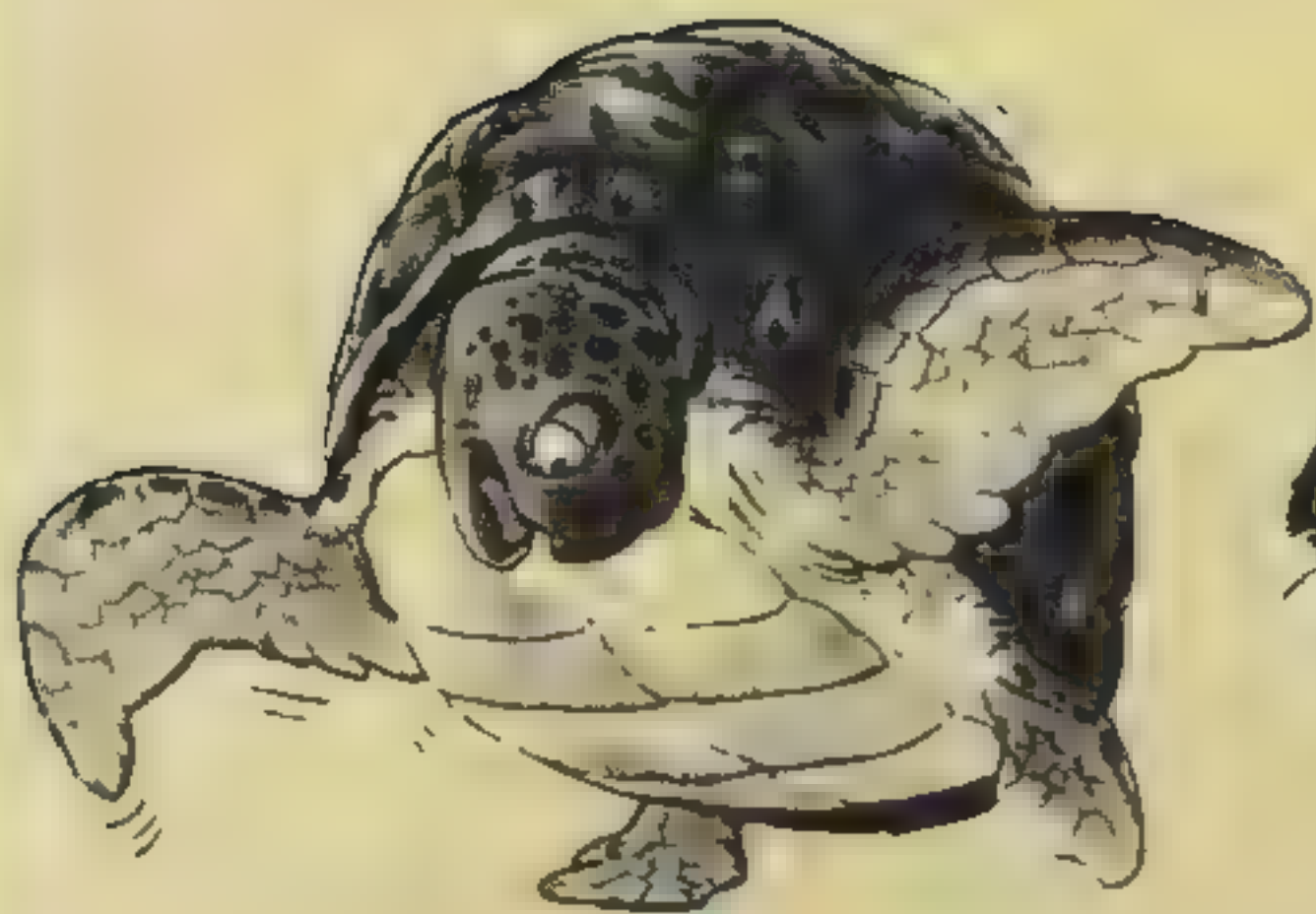
KAIO

Krół Kai. Mieszkaniec planety Kaiosai, oddalonej o miliony wiorst od Ziemi. Wierze szacowna osobistość, przewodząca bogom „Północnej Srebrnej Rzeczki” (Kitaginka). Uwielbia żarty i kalambury, chociaż na Kaiosai panuje dziesięciokrotnie większe ciążenie niż na Ziemi i okolica bardziej nadaje się do ascezy niżli niewczesnych faccji. Smutny, popada w złość i staje się niebezpieczny.

SON-GOHAN

Syn Goku i Chichi. W dzieciństwie był beką, lecz potem wyrósł na chłobrego wojownika. Sprawdzał się w walkach z Garikim, uratował Picco o i Kuririna. Czuje strach jedynie przed matką, zwłaszcza gdy ta strofuje go słowami: „Ucz się!”

Son goku dorosły



UMIGAME

Żółw Morski, wierny sługa Kame sen'nina (Żółwia Pustelnika). Prawie tysięczny starzec, za którego sprawą doszło do pierwszego spotkania Goku i Pustelnika. Wstydlivy i prostoduszny, zawsze się chowa przed pocałunkami Maron, a swą narwałością przysparza wielu kłopotów rozwiązanemu pryncypałowi.



PURR

Serdeczny druh Yum-czy, z czasów gdy ten zajmował się zbrojowaniem na pustyni. Wygląd ma kota, lecz posiada osobliwą sztukę lewitacji i potrafi po prostu zniknąć. Dobry i spokojny typ, wiecznie zafrasowany o Yum-czę. Spokojny typ, wiecznie zafrasowany o Yum-czę.

CHICHI

Córka Gyumao. Już jako dziecko poznała dzielnego Goku i doszła do przekonania, że chyba umrze, jeśli go nie poślubi... W późniejszych latach wzięła udział w „Największym pod Słońcem Turnieju Sztuk Walki”. Po powtórnym spotkaniu wreszcie wyszła za mąż za swego wybrańca. Surowa matka dla syna, cieszy się w kosmosie opinią „najsilniejszej żony”.

YAMU-CHA (Yum czy)

„Herbata Yum”. Ekscentryczny wojownik, początkowo zwykły rabus i złodziej. Po spotkaniu z Son Gokiem zajął się sztukami walki i wziął udział w „Największym Turnieju pod Słońcem”. Jak to mężczyzna, najbardziej dba o fryzurę. W swoim czasie bez powodzenia smolił cholewki do Burumy.



U-RON (Ulung)

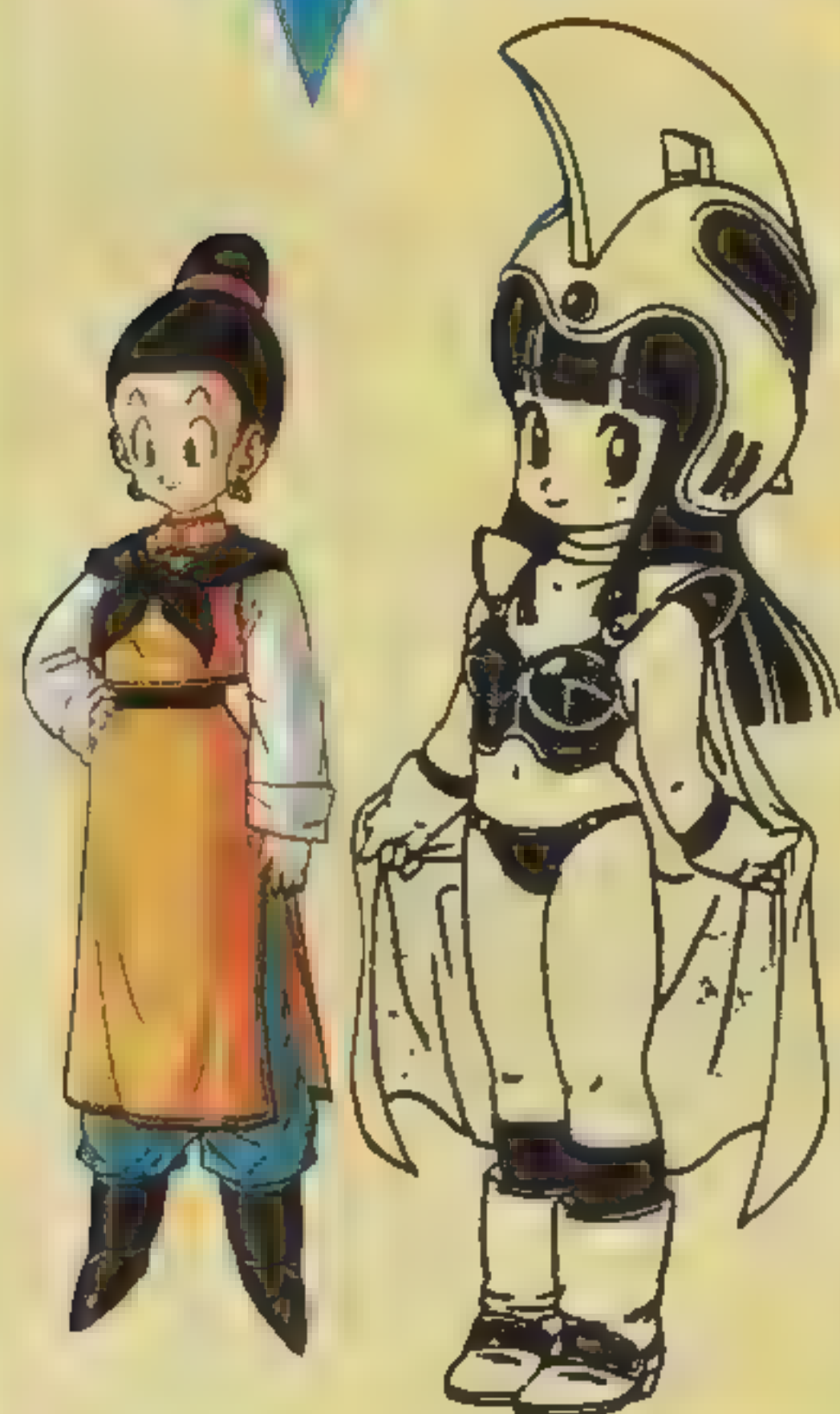
Knur „zmiennokształtny”, zdolny do zmiany postaci. Dawniej w nowym wcieleniu wyrządzał tylko zło, lecz potem stał się wiernym kompanem Goku. To właśnie on błagał smoka Shen-rona: „Daj mi, proszę, dziewczęce majteczki”.

KAMISAMA

Bóg Rdzenny mieszkaniec planety Namek, który przybył na Ziemię i został obwołany bogiem. Kiedyś był ponoć cudownym dzieckiem z Plemienia Smoków. W bitwie z Garrikiem Młodszym walczył z bogami z poprzedniego pokolenia.

MARRON

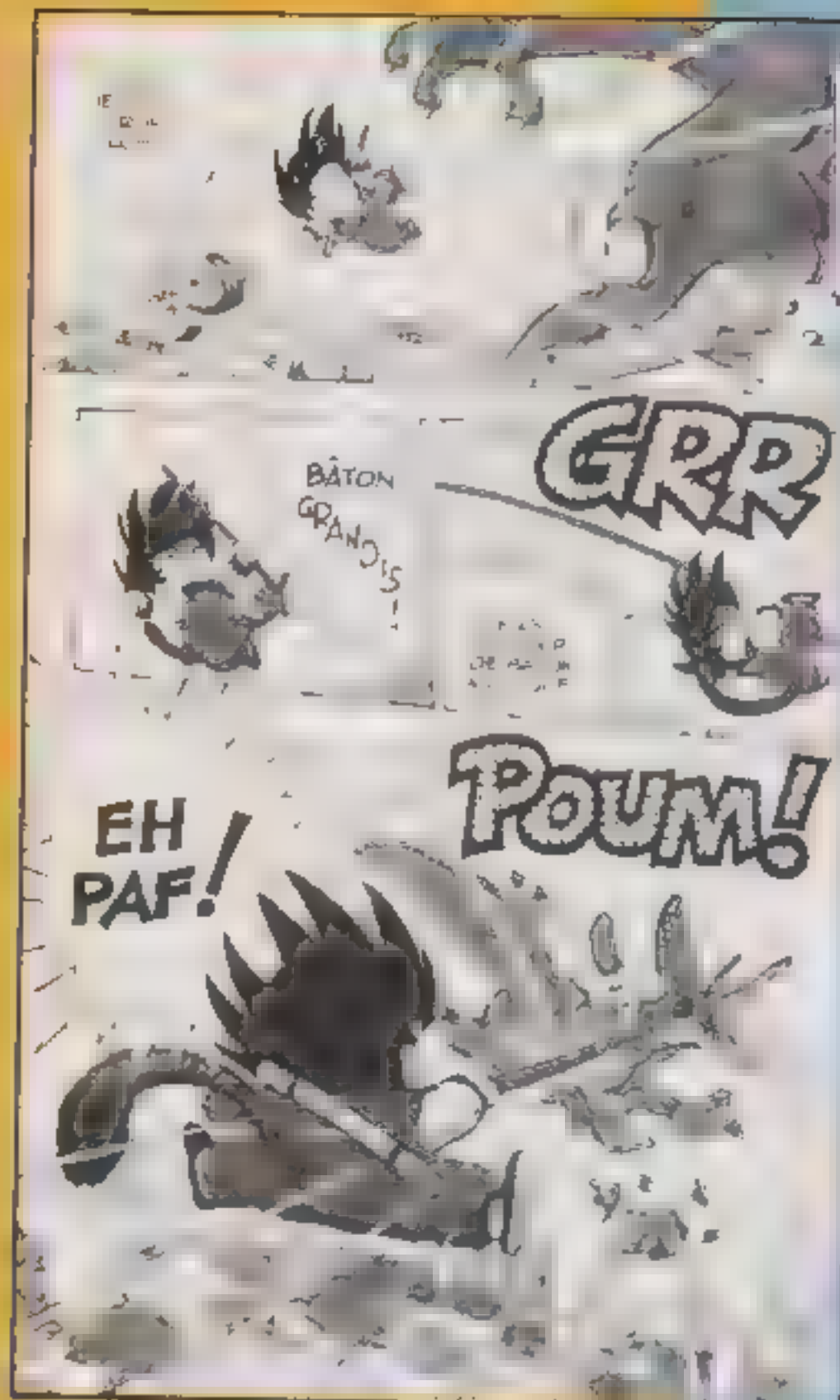
„Kasztan”. Miłotka dziewczyna, kokietka i zalotnica o wyjątkowo powabnej figurze. Zjawiała się początkowo jako przyjaciółka Kuririna. Łatwo ją umiłowac, gdyż naprawdę jest czarująca i bez sprzeciwu przychodzi na każde wezwanie. Ciągłem uwodzi biednego Kuririna, aż ten narzeka: „Znowu mnie szturchnęła!”



Ciąg dalszy wkrótce!



Opracował:
Agnieszka Plaur
Witold Nowakowski



DragonBall

(Poniższe fragmenty pochodzą z mających się wkrótce ukazać wspomnień Pnińskiego Teodora, który odbywa obecnie pierwszy z czterech wyroków dwięćdziesięciu dziewięciu lat więzienia za rozmaite przestępstwa. Po odbyciu kary pan Teodor zamierza pracować z dziećmi)

Bardzo dawno temu, za siedmioma rzekami, za siedmioma górami (tysiące kilometrów od wosków, w ciemnym esie)... wtedy właśnie zaczyna się nasza opowieść. Czy słyszeć kiedyś większy banal (poza rzecz jasną stwierdzeniem że woda jest mokra, trawa - zielona, a kobiety mają swoje tajemnice)? Chyba tylko szaleniec, albo ktoś, kto w przerwie obiadowej dostał prosto w głowę kulią burzącą mury, mógłby zacząć od tych słów swój przyszły bestseller. Szczerze powiedziawszy, to nie postawiłbym czapki gruszek, że tak rzeczywiście nie było, bo nie znam przecież Akiry Toriyamy. Kontynuując jednak coś co na początku było tylko niewinną zabawą i żonglerką schematów czerpanych z całego dorobku komiksowego uniwersum (bo obecność wielu światowych trendów jest tu wyrażalna jak w mało której japońskiej, mandze) po ponad dziesięciu latach rozrosło się do monstrualnych rozmiarów. „DragonBall” dał jednak rządu w Europie (i nie tylko) w najpóźszej przyszłości nie widać nic na horyzoncie, co chodźby w najmniejszym stopniu mogłoby przyczynić się do detronizacji ekipy Sangoku z podium

SKUTKI UBOCZNE

Nie chciałbym być źle zrozumiany. Nie chodzi mi bynajmniej o hierarchizację bohaterów mang i ich japońskich bohaterów, tylko o skalę szaleństwa, jaka ogarnęła zachodnią część naszego kontynentu już mniej więcej od 1993 roku. Może zabrzmieć to cokolwiek brutalnie dla miłośników serii „Sailor Moon”, ale Bunny Tsukino nie osiągnęła nawet 1,3 tego, co „DragonBall”. Kiedy byliście np. na wakacjach w Hiszpanii, Włoszech lub Francji, pewnie część z Was zadawała sobie pytanie, w czym tkwi przyczyna komercyjnego zbytu dwumilijonowych ręczników plażowych z ogromnym nastym Sangoku (bo przecież znacznie atrakcyjniejszy byłby ręcznik z jakąś dobrze wyróżnioną latoroślą)

Sprawcą tej zbiorowej histerii jest Akira Toriyama. Kim jest ten pan, o którym już zapewne słyszeliście przy różnych okazjach? Toriyama, zanim udało mu się sprzedać swoją pierwszą mangę, był projektantem grafik. W międzyczasie usilnie pracował nad krótkimi historyjkami, tzw. „one shot”, z których parę udało mu się nawet sprzedać, zanim nastąpiło pierwsze cenne cięcie. Mam tu na myśli mangę „Dr. Slump”, która w chwili obecnej przeżywa swój renesans w Europie Zachodniej (ale o tym tytule kiedy indziej). Ostateczny cios, pod postacią „DragonBall”, nastąpił w połowie lat 80 w tygodniku „Shonen Jump”. Owa sążnista epopeja ciągnęła się z górą ponad dziesięć lat, a jej zakończenie odbyło się ostatniego dnia kwietnia 1995 roku (ku rozpaczy miłośników fanów). Oprócz tego Toriyama pracował jako charakter designer przy wszystkich częściach „Dragon Quest” na domowe komputery, „Toraneko's Great Adventure” i „Chronotrigger” dla korporacji Nintendo na konsole video. Stworzył także designy do telewizyjnych seriali na podstawie swojej mangi. Warto tutaj, przy okazji dorzucić,

że nazwisko „Toriyama” w swobodnym tłumaczeniu oznacza „Górskiego Ptaka” (Bird mountain), stąd też wzięła się nazwa studia będącego własnością Akiry Toriyamy - Bird Studio. Ale powróćmy do „DragonBall’a”.

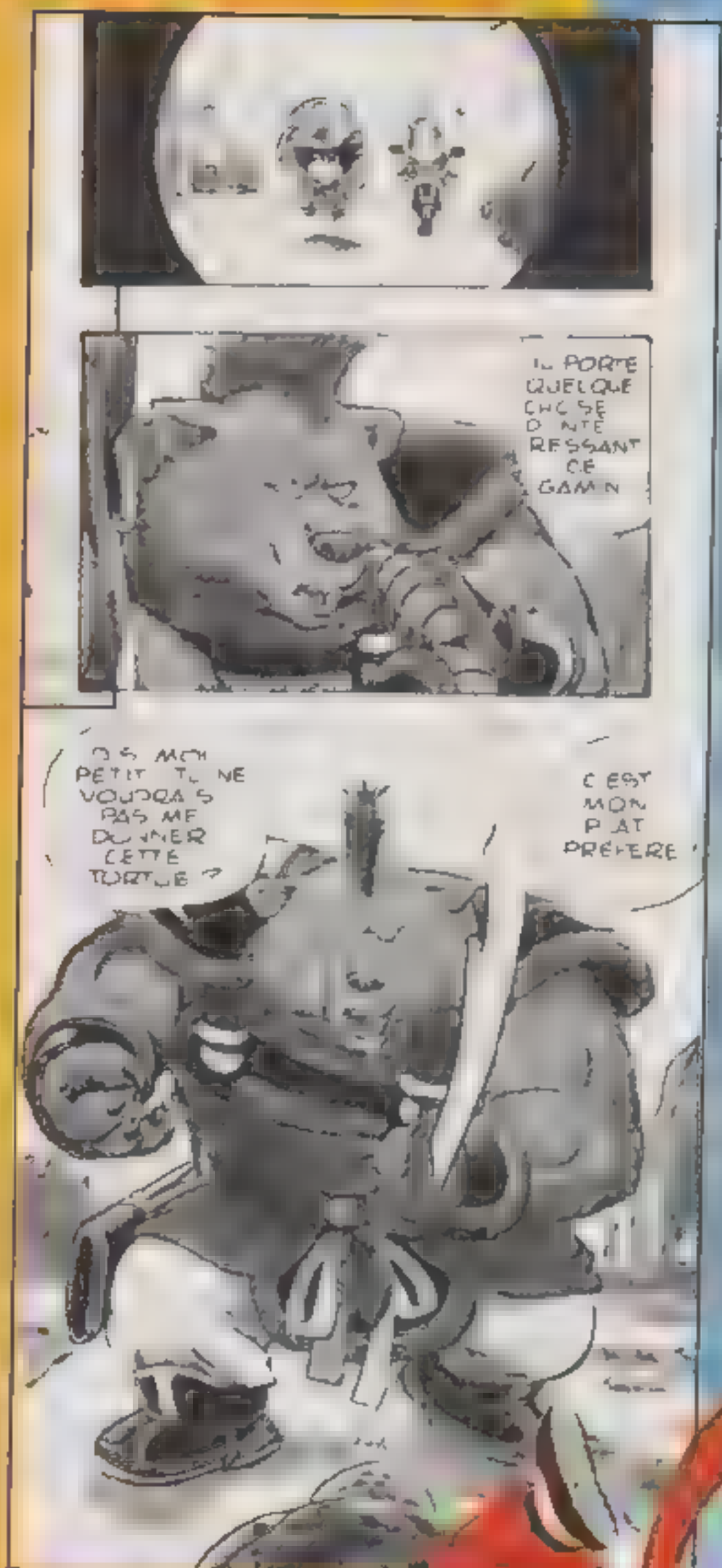
„DragonBall” to z pewnością skonstruowana manga, udany misz-masz produktów kultury masowej (w najlepszym tego słowa znaczeniu). Przyczyna jego popularności wypływa najprawdopodobniej z jego uniwersalności. Jest to komiks przejrzysty, czytelny i zabawny w swojej większej części dla wszystkich ludzi na świecie, niezależnie od miejsca zamieszkania i kontynentu. Idealnym określeniem dla „DragonBall’a” byłaby nazwa, którą używają Anglicy - „melting pot” (tygiel), czyli połączenie w jedną całość różnych elementów kulturowych z całego świata. Humor jest tu w większości wypadków bardziej niż czytelny (co nie oznacza, że prostact), a odwołania do japońskiej kultury nie ma tu aż tak wiele, żeby utrudniały nam one prawidłowe, zgodne z intencjami Toriyamy, odczytanie plenty (bo pierwszy tom, to bardziej luźny zlepek gagów, prostych i krótkich wątków, gdzie czytelnicy przechodzą od dowcipu do dowcipu - coś na wzór amerykańskich komedii telewizyjnych „sitcomów” z podkładanym śmiechem zza kadru)



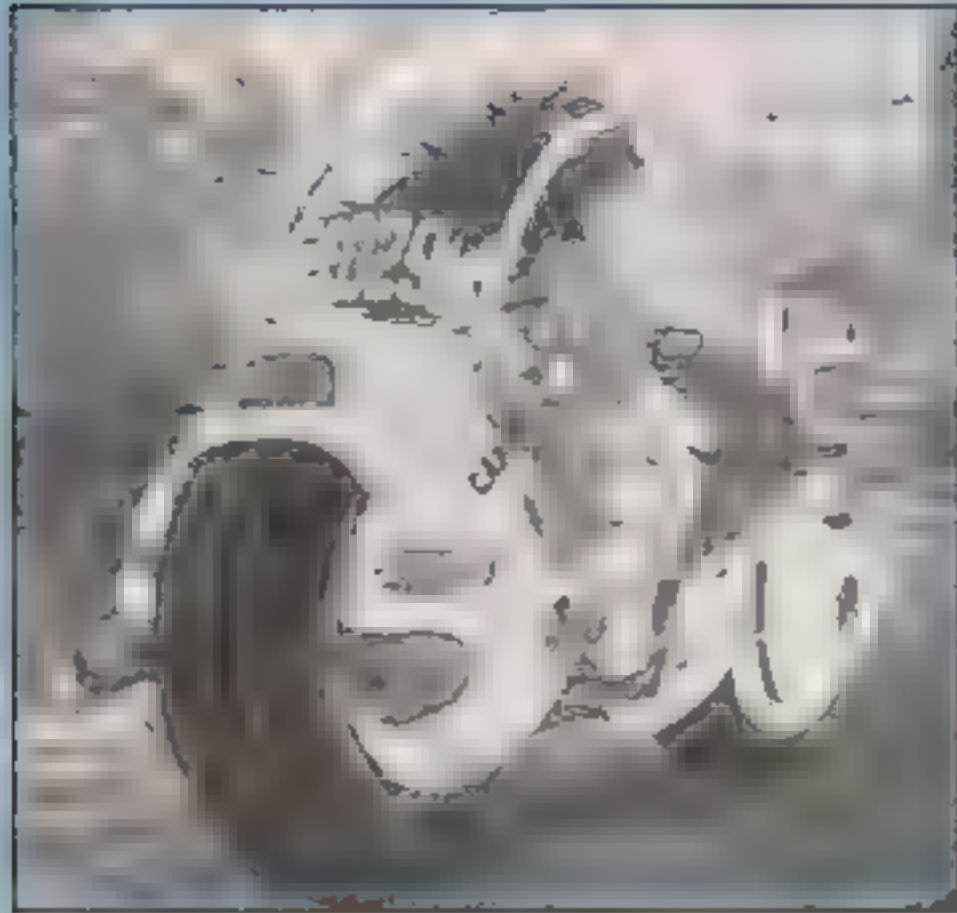
Popularność „DragonBall” wraz z emisją serialu telewizyjnego „DragonBall Z” sięgnęła absolutnego szczytu i stała się niewątpliwym fenomenem społecznym, co byłoby wysmienitym tematem pracy doktorskiej („Studencki! Na studiach!”). Jestem też pewien, że gdyby ta seria telewizyjna ukazała się w polskiej telewizji (a była przecież zapowiadana przez jedną z moich ulubionych stacji, gdzie króluje discopolowy „gust”), natychmiast zmiołaby w cień wszelkie inne rysunkowe propozycje programowe. Jest to jednak temat na zupełnie inny artykuł. W takim razie, spójrzmy do pierwszego tomu zatytułowanego „Sangoku”

DWA SŁOWA O TYTULE

Sam tytuł mangi jest bardzo dowcipny i wieloznaczny, tak że prosta translacja „DragonBall” na polskie „Smocze Kule” byłaby zubożająca. Otóż spójrzmy do „Wielkiego słownika angielsko-polskiego WP” pod hasło „ball”. Coż tam znajdziemy? „Ball” to zarówno „piłka” (używana w sportach), „kula”, „bite”, jak i „potocznie (wulgarnie dla niektórych purystów językowych) rzecz ujmując - „jadra”. I tak też się ma rzecz w samej mandze. Występuje tu kilka bardzo soczystych i pikantnych kawałków związanych ze słówkiem „ball”. Przykład? Proszę bardzo. Na horyzoncie powoli wsłaja słońce cały miejscowy zwierzynek budzi się do życia, co jest równoznaczne, że za momentik swoje słodziutkie ślepią otworzy malutki i naiwny Sangoku (wszak wychował się w lesie



niczym mały Tarzan). Tak się jednak złożyło, że jego nowa opiekunka, 16. letnia Bulma (Bulma w wersji francuskiej, a Buruma - w japońskiej), ciut rozgrzebała się podczas snu, przez co... jak by tu powiedzieć, nieswiadomie pochwiliła się przed Sangokiem swoją bielizną. Tak się jednak złożyło, że Sangoku miał w zwyczaju spać wcześniej na brzuszku swojego dziadka, który jako żywo nigdy nie nosił bielizny. Muszę jeszcze dodać, że Sangoku nigdy wcześniej nie widział kobiety, a co dopiero „kobiecych atrybutów”. Sposobu na rozróżnienie płci



przeciwnej nauczył się tylko w teorii od swego dziadka. Powracając więc do Sangoku i Bulmy, ten pierwszy postanowił, jak za starych (bo młody swego młodzieńczego wyglądu Sangoku ma już 14 lat), do brych lat, położyć się i zasnąć sobie spokojnie na podbrzuszu. Cóż więc robić? Ponieważ podczas pierwszej próby przeszkadzała mu mała, tęczka Bulmy, w dobrej wierze postanawia ją ścignąć. Krótki rzut oka na pozbawione bielizny krocze Bulmy powoduje jedną reakcję. Ogromny krzyk Sangoku przepłoszył za momentik większość zwierząt w promieniu paru mil. Powód przerażenia? Bo jak słusznie ujął to Sangoku „bals znknęły!” (patrz słowo nr 4 spod hasła „ball”). Takich wie oznaczonych dowcipów jest tu dużo i mimo iż nie wszystkie udało się przetransportować z języka japońskiego, to manga „DragonBall” śmieszy jak mało która

POCZĄTKI SAGI

A od czego się to zaczęło? Teraz powrócę do swego początku... Bardzo dawno temu, za siedmioma rzekami, za siedzioma górami (fyszące kilometrów od wioski, w ciemnym lesie) wtedy właśnie zaczyna się nasza opowieść. Tu właśnie następuje prezentacja pierwszych bohaterów: Sangoku i Bulmy mianowicie (w tym celu Czytelników uprasza się o szybki „look” do Wielkiego Słownika Bohaterów „DragonBall” s. 17-19). Otoż Bulma odnalazła pewnego pięknego dnia na strychu swego domu Smoczą Kulę (DragonBall). Po wnikliwych badaniach udało się jej w końcu rozszyfrować ich tajemnicę. Smoczych Kul jest na świecie siedem, a w każdej z nich znajduje się określona ilość gwiazd: od jednej do siedmiu. Ta kula odnaleziona na strychu Bulmy miała 2 gwiazdy. Jak głoszą przepowiednie, ten, któremu uda się skompletować wszystkie siedem Smoczych Kul, może przywołać Świętego Smoka (bo w kulturze azjatyckiej smoki są synonimem szczęścia, co jest zupełnie przeciwieństwem cywilizacji europejskiej, straszącej swoje dzieci smokami od czasów średniowiecza; patrz: święty Jerzy) za pomocą zaklęcia, a ten spełni wszystkie życzenia właściciela Dragon Balla. Prawdopodobnie (bo w życiu pewne są tylko podatki i choroby weneryczne u pań uprawiających na starszą profesję pod słońcem, jak mawiał pisarz Sofronow), ostatni szczęściarz kolekcjoner, który dokonał tego niesamowitego wyczynu i skompletował wszystkie siedem kul, został królem. Po spełnieniu jego życzenia, Smocze Kule ponownie się rozsywały po całym świecie. To właśnie stało się przyczyną sprawy podróży Bulmy. Spójrzmy teraz chronologicznie. Pierwszą kulę z dwiema gwiazdami wewnątrz, Bulma znalazła na strychu. Następnie drugą kulę z pięcioma gwiazdami znalazła na górze na Polnocu. Tych wydarzeń nie estety Cz

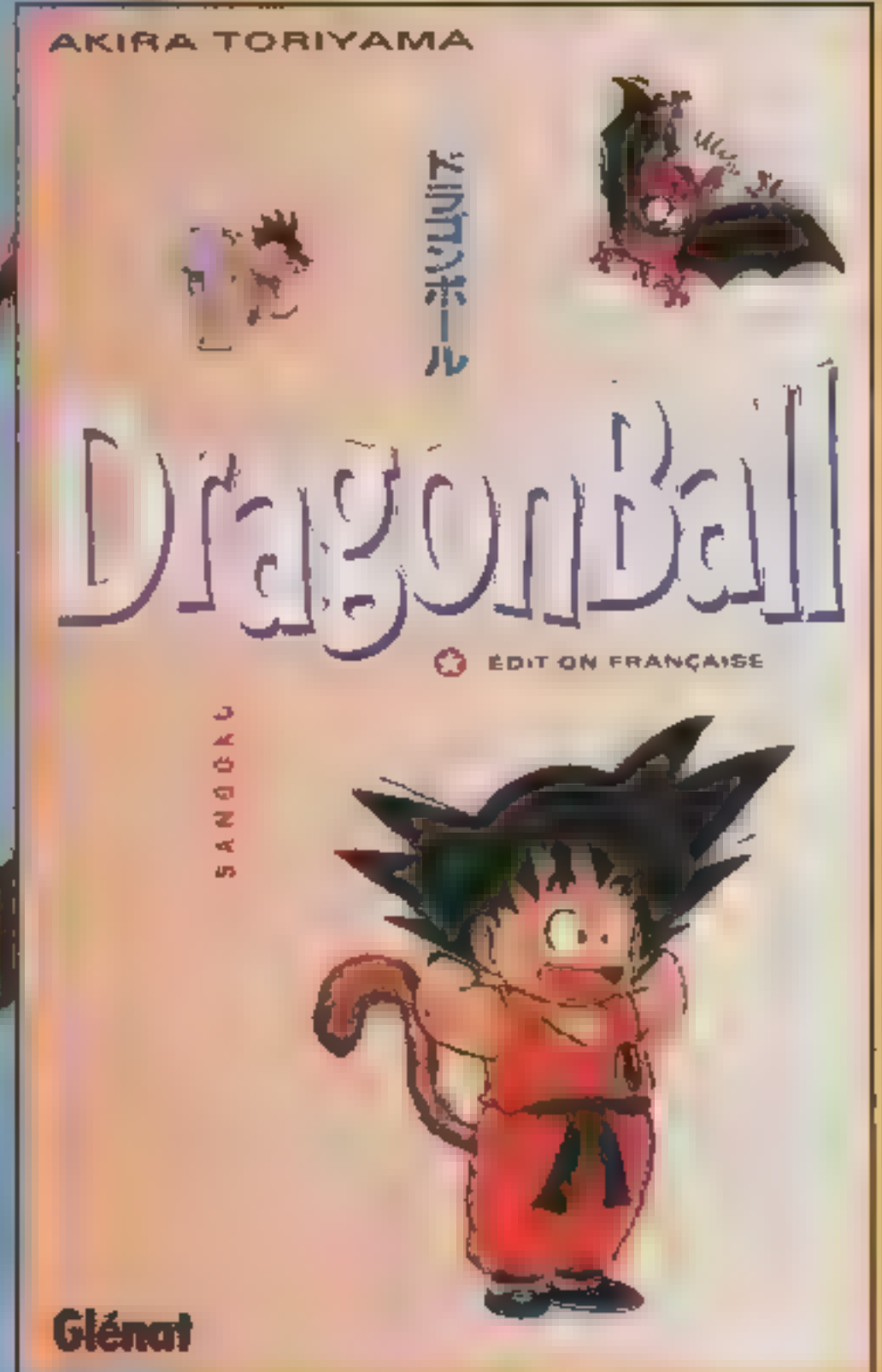
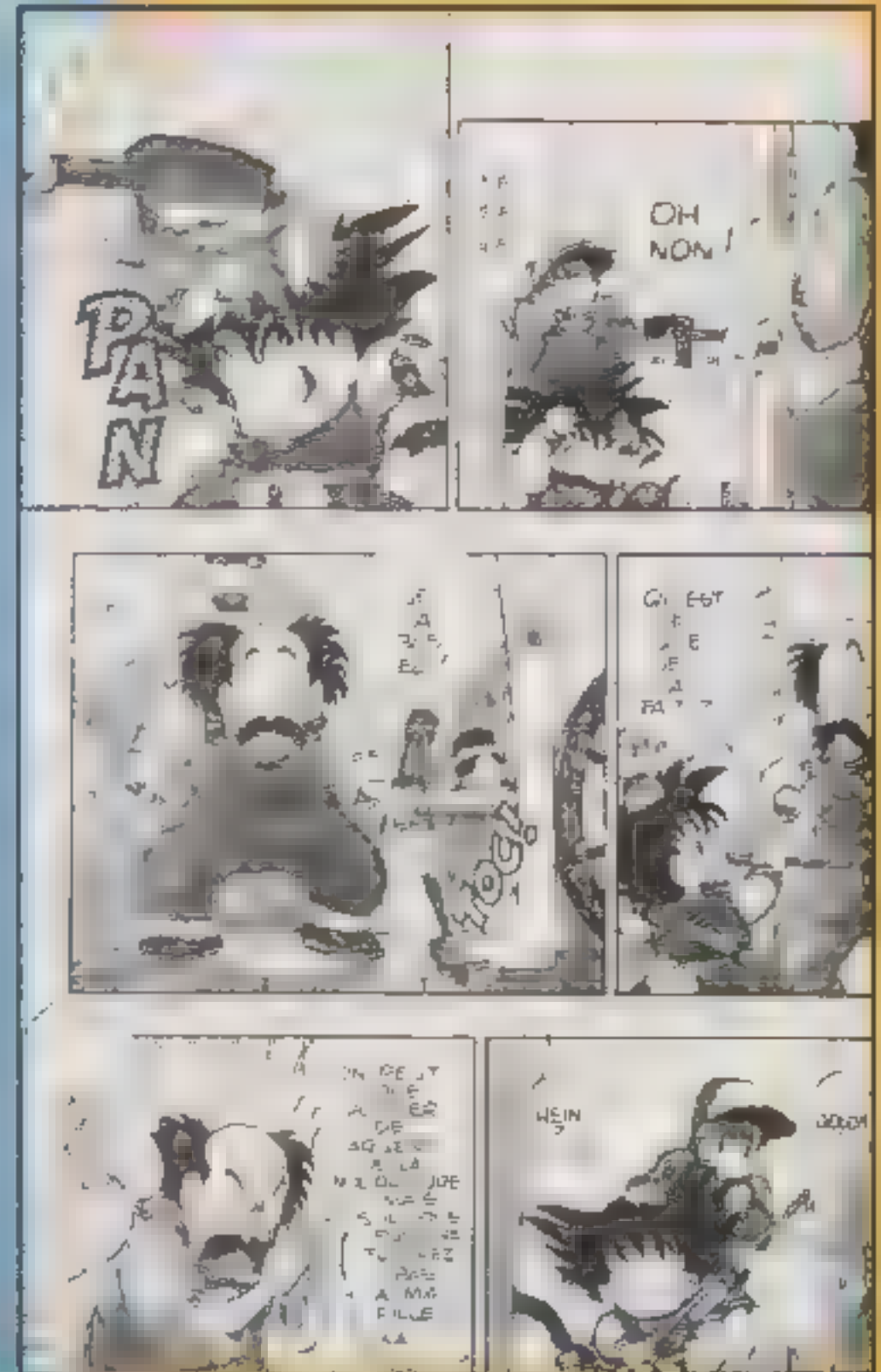
technik nie ujrzy, gdyż my do akcji włączamy się w tym samym czasie, kiedy to Bulma podąża, wiedząc, ona Wykrywaczem Smoczych Kul, wprost do siedziby Sangoku. Należy jeszcze dodać, że ta cudowna podróż odbywa się w czasie wakacyjnej przerwy w szkole (Bulma jest jeszcze 16. letnią uczennicą) i ma ona tylko 30 dni na skompletowanie wszystkich kul. Spójrzmy teraz na Sangokiem (Son-goku w wersji japońskiej), który jest małym chłopcem (z facjatą), jest właścicielem małego ogona (będącego jeszcze nie raz sprawcą niezłego zamieszania), który nigdy na żywe oczy nie widział kobiety wychowując się w małej chatce i trenując prastare sztuki walki. Z Sangokiem jest jednak mały problem, od czasu tajemniczego wypadku (o którym jeszcze w pierwszych tomach nie wiadomo), zachowuje się on cokolwiek dziwnie. Swym dziadkiem tytułuje Smoczą Kulę z czterema gwiazdami przed którą dodatkowo Sangoku uprawia przedziwne egzorcyzmy. I pewnego dnia w bardzo brutalnych okolicznościach dochodzi do otkania Sangoku i Bulmy. Ponieważ jednak nasz mały nie chce w świecie nie chciał się rozstać ze swoim „dziadkiem”, cyniczna i egoistyczna Bulma postanawia wykorzystać go w inny sposób, knując swój mały podstępny plan w niewiedzę, głowę Sangoku miał jej posłużyć za ochroniarza, a ponadto w razie pełnego skompletowania wszystkich Smoczych Kul, jego „dziadek” miał być perfidnie wykorzystany do pełnej realizacji marzeń Bulmy (kobiety to jednak potrafią być wredne...). W taki oto sposób nasza para stała się katalizatorem wielkiej sagi, która na dziś dzień łączy sobie we Francji 29 (słownie: dwadzieścia dziewięć) tomów, a przecież to jeszcze nie koniec (bo dziadek wspominał coś o liczbie 42!).

SKUTKI UBOCZNE 2

Nie ma co kamuflować. „DragonBall” odcisnął swoje piętno na moim komiksowym zyciorysie. Tak jak kiedyś zastanawiałem się, co też takiego ci zakreślił Franciele (którzy mają w zwyczaju pić kawę z czarek!) widzieli w tak prostacko narysowanej historii, tak teraz się zastanawiam, czy są na świecie ludzie, którzy po przeczytaniu jednego tomu „DragonBall” Akiry Toriyamy mogą nie mieć apetytu na następny. Wszystkim, którzy są w stanie udzielić na to pytanie wyczerpującej i satysfakcjonującej mnie - z naukowego punktu widzenia - odpowiedzi, zafunduję małą ogon należący do Sangoku. A teraz proponuję sobie poćwiczyć najslawniejszy na świecie cios. KAMEHAMEHA.

Mr Gato

PS Po pierwszych miesiącach praktykowania Kamehameha, mam już pewne sukcesy! W domu rozważam mamie odpowiedkę, a Jedemu drzwi Chomik Alfreda, też już świeży (kataki zm nadchodzi!).



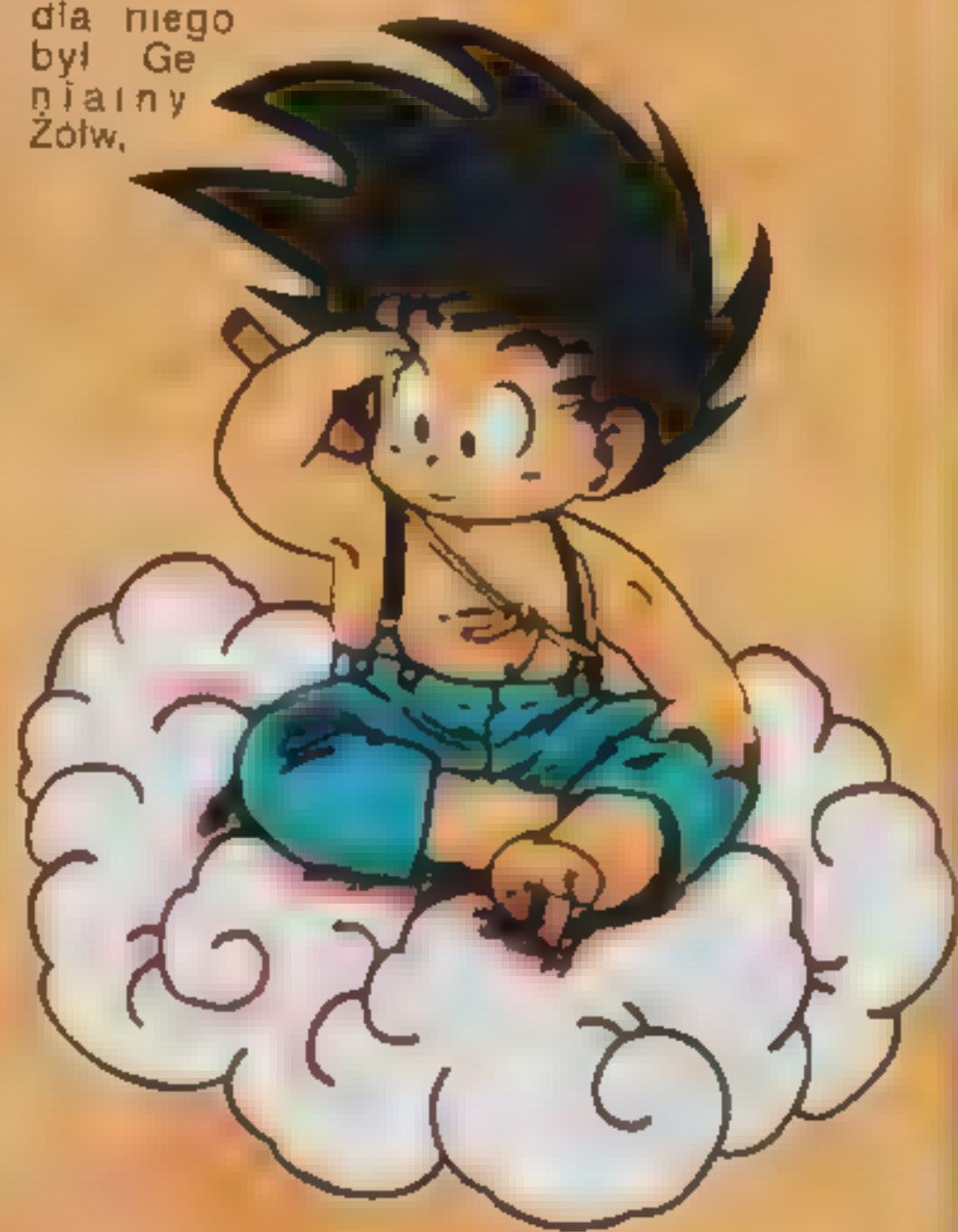
Tytuł: DragonBall tom1 Sangoku
Autor: Akira Toriyama
Wydawca: Glénat
Wersja: francuska
Ilość stron: 188
Cena: 38 FF

DragonBall

li w akcji. Trzeba przyznać, że inwencji i predyspozycji do łatwego wpadania w tarapaty im nie brakuje...

GYUMAO W OPALACH

Na czym to staliśmy w pierwszym tomie? Gyumao, potwór-strażnik ognistej góry, widząc Sangoku przemierzającego się na ponaddwukowej chmurze, lekko wyhamował się w swoich niecnych zamiarach i - co mu się rzadko zdarza - zaczął logicznie rozumować. Przecież jedynym zbawieniem dla niego był Genialny Zółw.

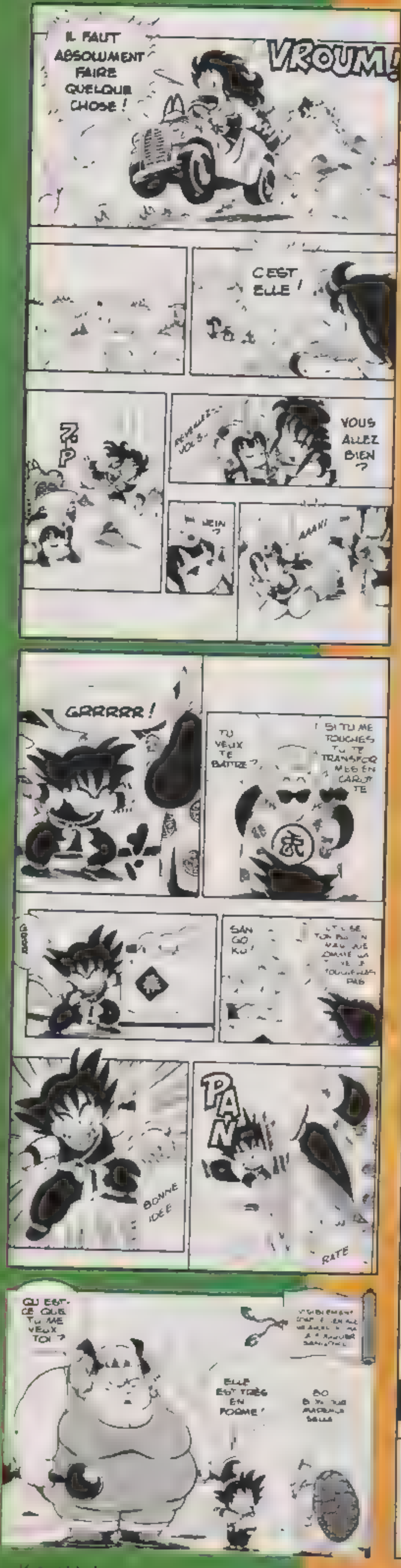


Wielki mistrz i nauczyciel, którego usłonie lecz - jak dotychczas - bezskutecznie poszukiwał. Jeżeli więc małe leciał na chmurze, którą otrzymał od Genialnego Zółwia - dedukował Gyumao - zapewne wiedział, gdzie znajduje się ów mistrz. Jeszcze większym zaskoczeniem dla potwora była wiadomość, że ma przed sobą nie kogo innego jak wnuka Sangohana - obaj byli uczniami Genialnego Zółwia. Więc tym oto - nie pierwszym zresztą - zbiciem okoliczności udało się wszystkim wyjść cało z opresji. Gyumao mógł liczyć na ugaszenie pożaru i odzyskanie siedziby, zaś Sangoku i Bulma - zdobycie kolejnej kuli. Nasz pupil wyruszał więc po pomoc do Zółwia. Po drodze odnajduje córkę potwora. Jej ojciec gotowy jest oddać ją za żonę bez mrugnięcia okiem. Wszystkiemu przygląda się oczywiście Yamcha. Niczym szpieg z Krainy Deszczowców z „Porwania Batazara Gąbki”, śledzi całe zajście czołgając się i ukrywając po krzakach. Nie zraża się mimo wcześniejszych niepowodzeń, prawdziwy twardziel! Chrapka na kule wciąż rośnie i na pewno tak szybko nie minie... Wygrana jest za wysoka, żeby tak szybko się poddać. Sangoku wraca z tarczą - ze starym Zółwim nauczycielem. Za swoje usługi zażyczył sobie (chyba nie byłby sobą) małego teta-a-teta z Buimę. Najpierw jednak, dzięki mistrzowskiemu „kamehameha”, ugasił pożar (nie obeszło się bez skutków ubocznych), a kolejna kula dołączyła do kolekcji Bulmy. Szczęście i radość udzieliły się wszystkim i prawie byłibyśmy świadkami happy endu, gdyby nie fakt, że jeszcze nie koniec poszukiwań - do kompletu brakuje przecież jeszcze jednej kuli. Nie zwlekając, Sangoku, Bulma i Oolon wyruszają w dalszą drogę.

„DZIKI ZACHÓD”

Akcja przerywa w zachodnie rejony bajkowej krainy, do miasteczka, gdzie - jak twierdzi Bulma - będą mogli sobie odpocząć i odświeżyć się. Lecz czy aby na pewno? Pierwsze, co uderza naszych podróżników, to dziwne i bardzo podejrzane zachowanie mieszkańców miasteczka. Istnia „dzicz”, szczególnie na widok Bulmy przebranej w „króliczka” (!) - w jedyny strój, jaki znalazła w szafie Oolona (tom 1). Ale nie były to bynajmniej męskie reakcje. Prędzej ogarniał wszystkich na jej widok jakiś strach, niepokój, ucieczka, panika. Wpadali w dziki popłoch. O co poszło? Bo na pew-

Witamy wszystkich polawiaczy perła, a raczej poszukawaczy kul z gwiazdkami, w drugim tomie „Dragon Ball’a” - mangi o zwariowanych przygodach Sangoku i całej reszty śmiesznych stworzeń uganających się po całym bożym świecie za garstką magicznych, smoczyczych kuleczek. Z góry uprzedzam, że nie musimy się obawiać zmiany nastroju, spowolnienia akcji i dynamiki, czyli tak zwanego „spuszczenia z tonu”. Tej mandze to nie grozi. Grozi jej natomiast rozwój jakościowo-ilościowy (z akcentem na pierwsze) oraz nasilająca się z każdym tomem eksplozja pomysłowych rozwinięć sytuacji. Przed nami więc dalsze ekscytujące i niesamowite przygody Bulmy i Sangoku, szybkie zwroty akcji, niespodziewane rozwiązania problemów, słowem - czego tylko dusza zapagnie. I faktycznie, niczego w kolejnym tomie „Dragon Ball’a” nie brakuje. Zauważ o to - zresztą jak i o wiele więcej, niż można było się spodziewać - Akira Toriyama, autor całego przedsięwzięcia. Trzeba przyznać, że kontynuując jedną z najbardziej odjazdowych mangowych historyjek, zapewnił jej wiernym czytelnikom wyborną zabawę w odcinkach, gdzie czasami humor - nie dość, że specyficzny - sięga granic absurdu, a skumulowane wątki i nowe postacie zaczynają z czasem współtworzyć kolorową mozaikę i fascynującą galerię postaci. Być może dla niektórych ten tom okaże się jeszcze bardziej atrakcyjny. Wszystko bowiem rozwija się w nieoczekiwanym kierunku i akcja nabiera niesamowitego tempa. Czeka nas wiele niespodzianek, absurdalne i zaskakujące sytuacje. W dodatku nie sposób niczego przewidzieć. Szczególnie jeżeli chodzi o zachowanie bohaterów i rozstrzygnięcie głównych wątków. Nie, nie licząc na schematy, na szybkie rozwiązania. Intuicja i rozum też zawiodą. Nie będzie tak „prosto”, jakby się wydawało. Sprawy przybiorą niespodziewany obrót. Wpadniemy w liczne meandry i odskoki od wątku głównego - to cały urok tej mangi. Nawet Sangoku, którego doskonale poznaliśmy w pierwszym tomie - stworzenie z natury porywcze, rozbrajające, o czarującym, zawadackim spojrzeniu i z charakterystycznym sobie beztroską oraz słynącym z bezceremonialnego sposobu traktowania kompanów - ujawni kolejne tańki swojej skomplikowanej natury. Przed nami nowe przygody, nowe wyzwania, sytuacje - na pewno - nowe kłopoty. A przede wszystkim mamy kolejną okazję, by zobaczyć naszych pupil-



no nie o fakt, że w małym miasteczku pojawia się Bulma w ww. stroju, niczym symbo. sex-appealu, prawdziwe kob. eca. n. espotykan. e - jak na tamte warunki - odkryta (wszystkie kobiety w miasteczku nosiły się w czymś mułmanki, zakryte od stóp po czubek głowy). Nieswiadomie Bulma skorzystała z sytuacji i zdążyła uzupełnić zapas kapsułek. Przy czym, nie zapłaciła nawet złamanego grosza oziwn. e „dziko” „usłuznemu” sprzedawcy. Pomyślała wtedy, zwiędzona babką prężnością, że zawdzięcza to oczywiście swojemu nieodpartemu czarowi i urodzie. Jak bardzo się myliła. Podejrzenia sięgnęły zenitu, kiedy w jednym sklepie została posadzona o konszachty z bandą królików. Po chwili okazało się, o kogo chodzi. Była to banda królika terroryzująca miasteczko, przebrana w królicze uszy i faszystowskie uniformy. Jej dwóch przedstawicieli o dość odpychające, aparycji pragnęło zapoznać się z Bulmą. Ostra panienka nie dała się zwieść komplementami „przystojniaczków” (może istotnie nie jest taka próżna, na jaką wygląda). Kiedy nie pomogły słowa, do akcji przystąpił Sangoku. Za pomocą czarodziejskiego kija porozstawiał opryszków po kątach. Jednak wszystko nabrało rumieńców, gdy przybył na miejsce (ściągnięty „komórkowcem”) szef bandy - gigantyczny królik. Wysadził z wężu kuli (w kształcie królika) i przystąpił do dzieła. Za sprawą dotyku zamienił Bulmę w marchewkę (a przecież podając mu na przywitanie rękę miała dobre zamiary!), którą swoim starym zwyczajem zamierzał po prostu zjeść. To bardzo rozgniewało Sangoku. Biedny, był jednak bezsilny, nie mógł bowiem przystąpić do ataku - spotkałby go identyczny los. Nawet nie mógł użyć magicznego kija.

W przeciwnym razie króliczek, stary szantazysta, zjadłby natychmiast Bulmę-marchewkę. Zrobiło się naprawdę niewesoło. W dodatku tchórzliwy Ooon wziął nogi za pas, zwiędł aż się za nim kurczyło. Na polu bitwy został nasz dzielny młodec, z pianą na ustach i... Yamcha! Tak, nasz gentleman pojawił się niczym cichy wyławca, widząc, że nasi pupile („banda idiotów i kretyków” - jak się wyraził) wpadli po uszy. Nie lędzmy się jednak! Kierował się wyraźnie instynktem - cały czas przyswecał mu „wyższy ce”. Pragnął przechwycić smocze kulę w momencie, kiedy będą już skompletowane (tą brudną robotę miała wykonać Bulma i Sangoku). Trzeba przyznać, że tym razem wykazał się sprytem, inwencją, wprost intelektualną i wspaniałomyślnością! Wysłał swojego kotka po marchewkę, uwiłł Sangoku z opresji, po czym po angielsku opuścił pole walki. Królik musiał więc odczarować Bulmę, a za sprawą Sangoku trafił z całym swoim gangiem na Księżyc. Brutale - w Kosmosie. Bulma - znowu dziewczyna, czyli wszystko powróciło do normy, a świat nabrał sensu i wymiaru kuli z siedmioma gwiazdami. A propos tej kuli...

PILAF

Za ostatnią smoczą kulę przyjdzie naszym pupilom przypłacić niemal życiem, a już na pewno własnym zdrowiem. Z niemalym narażeniem zdobywali sześć pierwszych kul, jednak do czego zdolni jest los... Wiadomo, że lubi płać figle, jednak tym razem wystawi Bulmę i Sangoku na prawdziwą próbę woli, inteligencji, wytrzymałości, pomysłowości itd. Słowem, wytrwają najdzielniejsi i... odporni na ciepło. Zanim dobriemy do końca drugiego tomu (którego zresztą Wam nie wyawię. Zabijcie, a końca nie zdradzę!), przyjdzie nam poznać coś, co przybrało tajemniczy kryptonim „PILAF”. A zaczęło się niewinnie, od drobnego - jakby się zdawało - napadu rapunkowego. Otóż wędziona strzałką detektora, Bulma skierowała wyprawę na nieznane terytoria. Nagie z nieba spadł dziwny pojazd poturbował całą trójkę, zabrał walizeczkę z kulami i... po prostu uciekł się.

Okazało się, że działał na zlecenie Pilafa - władcy niezniszczalnego zamku, który był w posiadaniu ostatniej kuli i już ostrzył sobie pazurki i zacierał ręce z radości na myśl o skompletowaniu „smoczycy kuli”. Wreszcie ziści się jego sen: smok spełni jego marzenie - będzie panem świata, wielkim i potężnym mocarzem. Na jego nieszczęście, a na szczęście naszych dzielnych zuchów, skradzione kulki nie były w kompiecie. Nie mogły być, ponieważ Sangoku nigdy nie rozstawał się z kulą swojego dziadka. Miał ją dać Bulmie po znalezieniu szóstej kuli, tuż przed samym wywołaniem smoka. Pilaf uwięził więc Sangoku, Bulmę, Ooona i Yamchę (ten ostatni ujawnił się i dołączył ostatecznie do całej trupy). Ponieważ nie mógł wydobyć od nich ostatniej kuli po dobroci, uciekł się do podstępów. Uspoił więźniów, a bezcenną kulę odnalazł przy Sangoku. Nie pozostało mu nic innego jak wezwać smoka, aby spełnił jego życzenie. Powiem Wam jedynie, aby dać przedsmak tamtego widowiska, że smok pojawił się. Wyłonił się z oparów, był wielki, piękny, niesamowicie wzorzysty i niezłomny (wbrew powszechnym opiniom) ogniem. Zawisł na moment w powietrzu, spełnił życzenie (a jakże!) po czym zniknął, a wszystkie kulki (zgodnie z przepisami) rozsypały się po całym świecie.

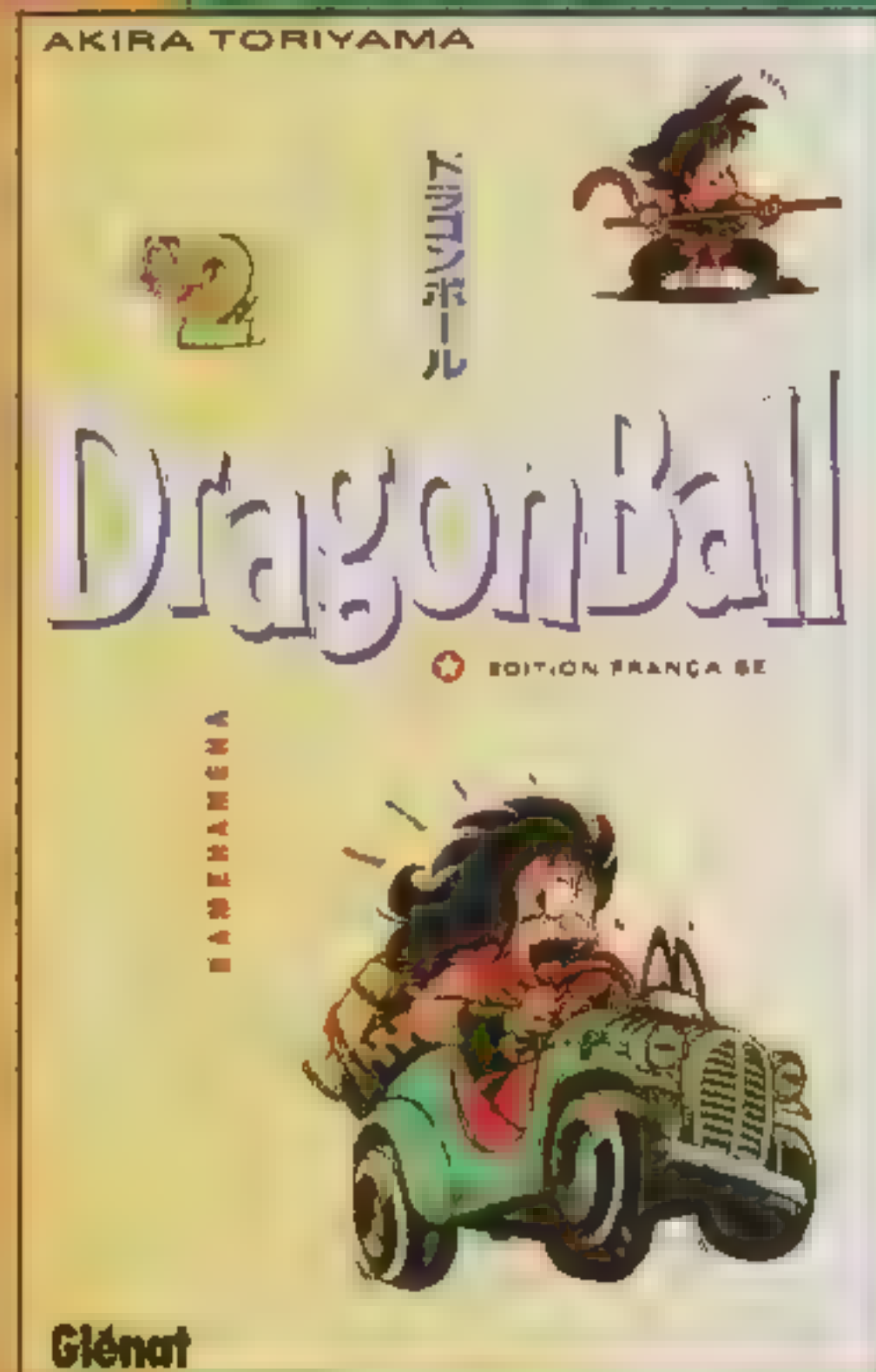
NA ORBICIE

Jak brzmiało to życzenie i kto je wypowiadał - jest to przecież „gwóździ” tego tomu - niestety nie wyjawię. Powiem jedynie, że jest to chyba największe zaskoczenie, najbardziej nieoczekiwane rozwiązanie głównego wątku. Przy okazji też - niezła zabawa... Ale cicho sza! Na tym wcale nie koniec historii (jeszcze około 50 stron do końca tomu). Czeka nas walka z zaskakującym wcieleniem Sangoku, ucieczka z twierdzy Pilafa (okazała się jednak zniszczalną). Pożegnajmy się na dobre z niektórymi bohaterami. Kulę, które się rozprysły, będzie można pozbiierać ponownie za rok, oczywiście najlepiej za pomocą detektora Bulmy. Ciekawe do kogo uśmiechnie się szczęście?

Tymczasem Sangoku udał się na swojej ponad-dźwiękowej i chmurze na wyspę, gdzie znajduje się na środku mórz i oceanów. Przybył tam na zaproszenie Genialnego Żółwia. Będzie u niego pobierał nauki szlifować swoją technikę walki. Mistrz od początku widział w nim świetnie zapowiadającego się swojego następcę. Na początek zaś jako dowód wdzięczności za przyjęcie do szkoły, Sangoku prezentuje mu to, co żółwie lubią najbardziej (gdy masz żółwia, nie ciesz się - nie dowiesz się tego, zanim nie sięgniesz po zgrabny tomik „Dragon Ball’a”). Na marginesie dodam, że dla mnie najsympatyczniejszą postacią drugiego tomu (podobnie jak pierwszego) jest (bezapelacyjny!) Sangoku. To rozkoszne stworzenie, z malpim ogniem i szelmowskim błyskiem w oku.

Wyskakując z drugiego tomu zdaje się, że długo nie otrząsnę się z charakterystycznych zwrotów i powiedzeń niektórych bohaterów, a humor i wstrzyknięta dawka optymizmu będą działać jak narkotyk kłaka dobrych dni. Zupełnie jakbym krążyła po innej orbicie. Ale nie tej - okołozemskiej, lecz wielkiej, mangowej, „dragon ballowej”. Radzę pośpieszyć się i wskoczyć na nią, póki jeszcze jest miejsce i nie jest za późno. Na starość - a widzę to po sobie - nie łapie się już wszystkich fragmentów. Może więc załapacie się na kolejny poziom smoczycy kul i będziecie tymi szczęśliwcami, do których uśmiechnie się los?

Wyskakując z drugiego tomu zdaje się, że długo nie otrząsnę się z charakterystycznych zwrotów i powiedzeń niektórych bohaterów, a humor i wstrzyknięta dawka optymizmu będą działać jak narkotyk kłaka dobrych dni. Zupełnie jakbym krążyła po innej orbicie. Ale nie tej - okołozemskiej, lecz wielkiej, mangowej, „dragon ballowej”. Radzę pośpieszyć się i wskoczyć na nią, póki jeszcze jest miejsce i nie jest za późno. Na starość - a widzę to po sobie - nie łapie się już wszystkich fragmentów. Może więc załapacie się na kolejny poziom smoczycy kul i będziecie tymi szczęśliwcami, do których uśmiechnie się los?

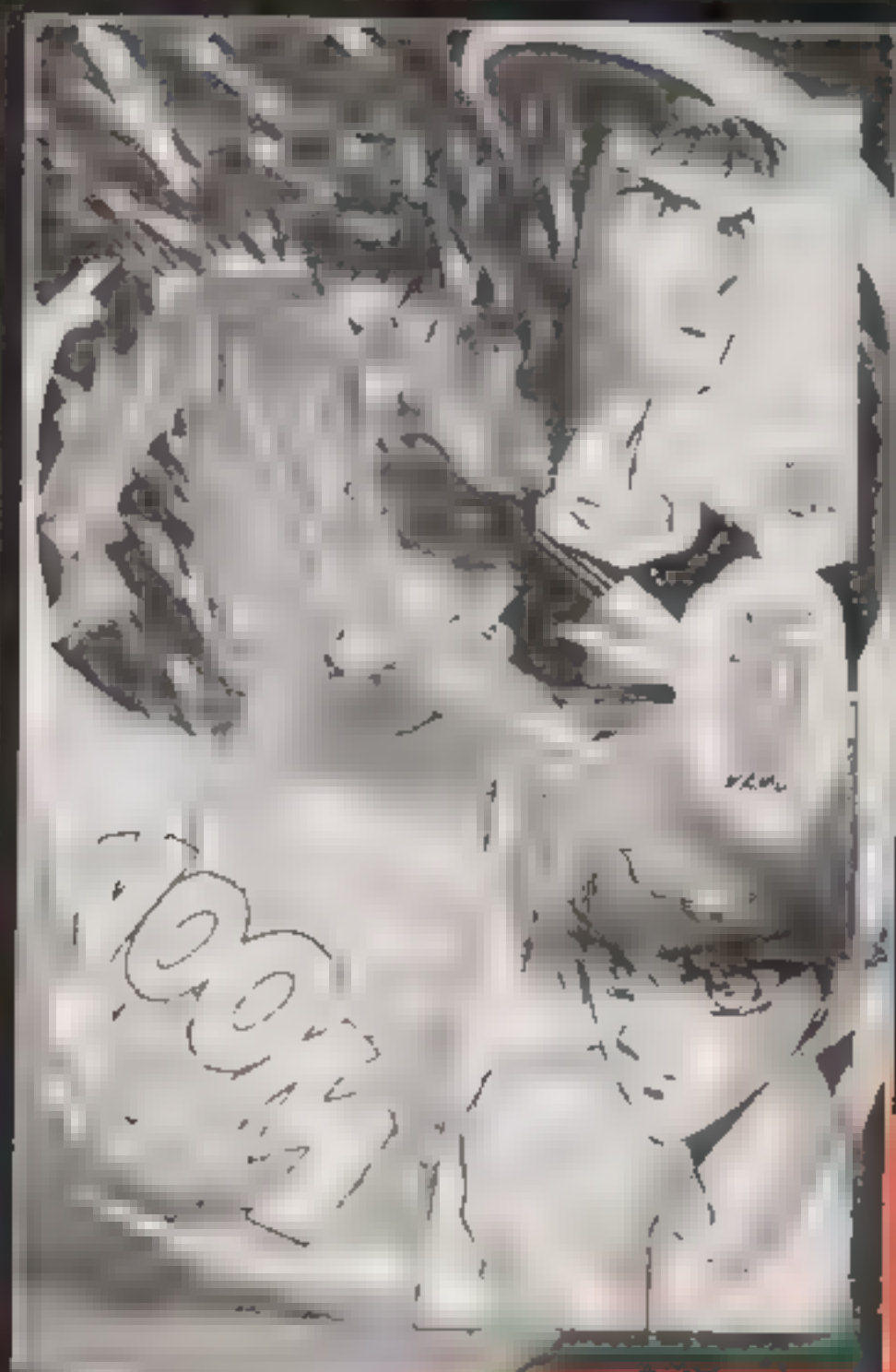


Tytuł: Dragon Ball - tom 2 Kamehamena
Autor: Akira Toriyama
Wydawca: Glenat
Wersja: francuska
Ilość stron: 168
Cena: 38 FF



OVERTURE

Się nie dziwię, że w świecie anime zwany shojo. Zaliczają się do niego komiksy i filmy przeznaczone wyłącznie dla dziewcząt. Tematyka jest czysto kobieca, pokładowana jest kobieco i wykonana oczywiście też. Historie zawsze opowiadają o wielkich miłościach, różnią się jedynie tematem, zawsze jest romantycznie i przejmująco. Większość tych dzieł przeznaczona jest dla najmłodszych, starszemu odbiorcy mogą wydać się dość kiczowate, jak prawie zawsze jest w wypadku, gdy tym odbiorcą jest chłopak. Nierzadko jednak zdarza się, że znajdzie się sporo dorosłych fanów. Jakiegoś filmu bądź komiksu, którzy wazem i wobec skłonni są opiewać swe ulubione mydlane opery. Jest to przeważnie przyczyną zaciętych wałk między nimi, a ich przeciwnikami; osób bezstronnych jest najmniej. Przedmiot spory jest bardzo delikatny i jak opozycja najczęściej słusznie zarzuca tematowi nienaturalność, dalecinadę, kicz. Jak jakichkolwiek treści, czy pod względem wykonania, strona broniąca równie często wysuwa tak słuszne argumenty jak walory edukacyjne, niezobowiązująca rozrywka, bezpieczny świat wciągający odbiorcę. W Polsce mamy właśnie okazję być świadkami podobnej wojny między przeciwnikami i fanami Sailor Moon. Jedni nienawidzą, drudzy kochają czarodziejkę i jak zwykle niewielu jest tolerancyjnych. Oczywiście nie da się ukryć, że jeżeli spojrzeć na Sailor Moon z perspektywy jakichkolwiek wartości filmowych, jest ona, jak i podobne jej produkcje, mydlanym kiczem na poziomie zerowym, żeby już nie mówić o wartościach ujemnych. Jak więc wyrozumieć, że może być i spoglądać należy na to zjawisko z punktu widzenia widza, do którego jest ono kierowane; nie należy spoglądać w ogóle. Z tak zdefiniowanym nastawieniem podchodziłem do nurtu shojo i stosując się do tej regułki najczęściej nie spoglądałem w ogóle. Do czasu.



Do czasu kiedy dostałem mangę zatytułowaną X/1999, a dokładniej drugą jej część Overture. Wydawałoby się, że jest to najzwyklejszy komiks shojo, zawiera mnóstwo typowych dla tego gatunku „kobiecych” smaczków, lecz jest też w nim

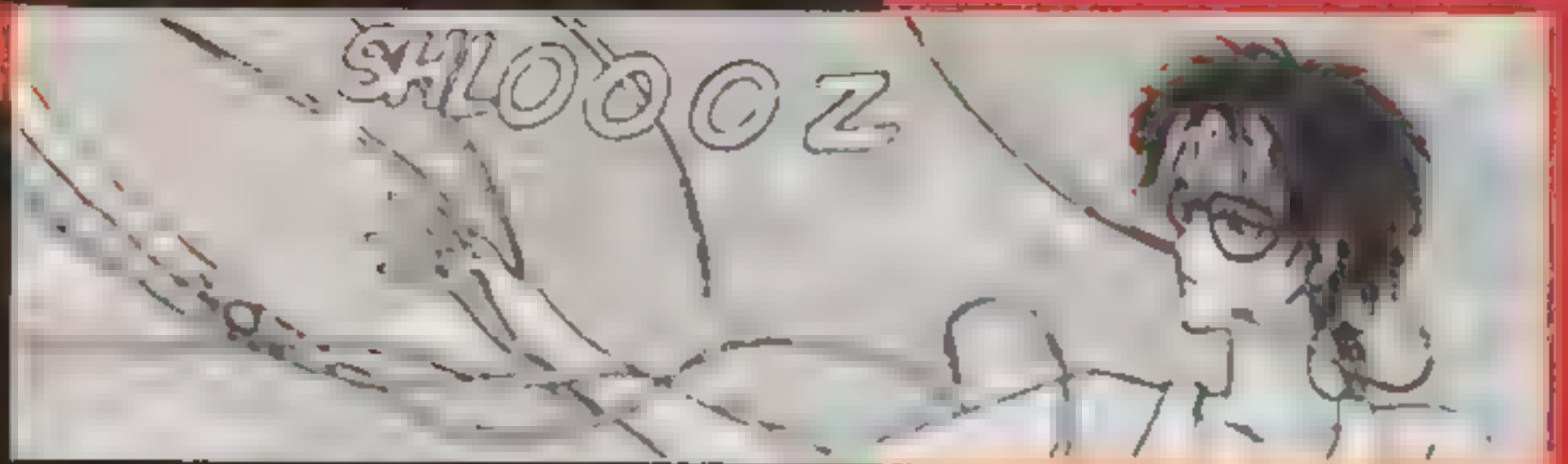
coś co odróżnia go od innych podobnych. Potrafi zainteresować nawet chłopaka, wierząc mi sam jestem chłopakiem, a X mnie jedynie interesował. Podkreślam, że jest to dla mnie jedynie interesujące, a nie na przykład fascynujące, bo fascynującym nie może wydać się komiks, w którym światu zagraża zagłada i jest w stanie ocalić go tylko jeden piękny bohater, wybraniec (Him) bardzo dyskusyjne - dop. Jedi). Można by taką fabułę zaszkladkować jako „niezobowiązującą historię”, ale X jest miejscami na tyle pretensjonalny, że pomyślniej nie da się określić go niezobowiązującym. Overture osiąga więc sukces jedynie połowiczny, historia, którą opowiada nie zasługuje na wielką uwagę, lecz sposób jej opowiedzenia jest nad wyraz interesujący.

Opowiada o potężnej, zmagającej się z ciemnymi siłami, dobrej i złej. Dobro jest reprezentowane przez Siedem Pieczęci wojowników przedstawiających Smoka Nieba. Po stronie zła stoi Siedem Zwiastunów, nikczemnych wysłanników Smoka Ziemi. Wraz ze zwycięstwem Smoka Ziemi panuje na świecie chaos, nieszczęście i cierpienie, gdy zwycięży Smok Niebo kłopoty zostaną zażegnane i będzie miły świat w szczyśle i pokoju. Między siedmioma wojownikami stojącymi po każdej ze stron jest jeszcze jedna osoba, Kamui Shiro (lub Shirou - w wersji japońskiej francuskiej), młodzieniec do którego należy wybór. Zwycięży ta moc, za którą Kamui nie opowie, on więc zdecydował o przyszłości świata. Należy Kamui nie zdaje jeszcze sobie w pełni sprawy ze swojej roli, ale jedynie, że gdy by dzieckiem matka zabrała go z Tokio by odsunąć go od niebezpiecznych wydarzeń, które spotkały tam jego przyjaciół. Kamui i jej matka byli najbliższymi towarzyszami Kamui, przysięgli się od dziecka, jednak pewnego dnia matka rodziła się zginęła w przerażający sposób, rozszarpana na części wybuchem; wyglądało to tak, jakby wybuch miał swe ognisko we wnętrzu jej ciała. Po tej tragedii Kamui wyjechał z matką, by teraz, będąc już młodym mężczyzną, powrócić do Tokio do swojego dawnego życia i przyjaciół.

Overture zaczyna się sceną magicznego pojedynku między jednym z Siedmiu Pieczęci i jednym z Siedmiu Zwiastunów. Poznajemy tu Sorata Ariusugawę (Pieczęć) i Yuto Kigę (Zwiastun), ich walka, tak jak i akcja całej mangi toczy się w niedalekiej przyszłości, roku 1999. Pojedynek odbywa się w samym Tokio, na jednym z zabudowanych terenów, chłopcy posługują się olbrzymimi mocami będącymi w stanie choćby przez przypadek zniszczyć większą część miasta. Jedną z obowiązkowych umiejętności potrzebnych do starcia się Pieczęcią jest budowa tak zwanej Bariery, jest to pole, najczęściej sześciokątne, które obejmuje część terenu tworząc jakby jego zapasową kopię. Wewnątrz Bariery teren może ulec nawet całkowitemu zniszczeniu, ale po jej zamknięciu zostaje momentalnie przywrócony do idealnego stanu. Sorata buduje to wielkiego kłopotu i tworzy Barierę, która według jego zapewnienia może zostać przełamana wbrew jego woli dopiero po jego śmierci, a Yuto radośnie (dosłownie) czeka na siebie oraz to nowymi magicznymi pociskami o wielkiej sile, w między czasie przedstawiają się sobie i walczą z klasą. Ich popisy zostają przerwane przez osobę trzecią, okazuje się, że Bariera została infiltrowana, ktoś się przez nią przedarł nawet nie zdając sobie z tego sprawy. Jest to Fuma, przyjaciel Kamui z młodości; pojedynkujący po krótkiej konfrontacji dochodzą do wniosku, że z mocami jakie posiadają ten chłopak, które pozwoliły mu na bezproblemowe przedarcie się przez solidną Barierę, lepiej nie zadzierać. Walka zostaje odroczone, Yuto odchodzi na stację metra, a Sorata zostaje z Fumą. Ten z kolei podejrzewa, że któryś z nich, skoro mają coś wspólnego

z małą wyrzucił krzywdę Kamui (gdyż Kamui nieżył teraz w domu Fumy, jedząc swoje party). Sorata od razu zaprzecza, wyjaśnia, że sam go poszukuje i ma mu coś ważnego do przekazania. Udają się więc razem do domu Fumy.

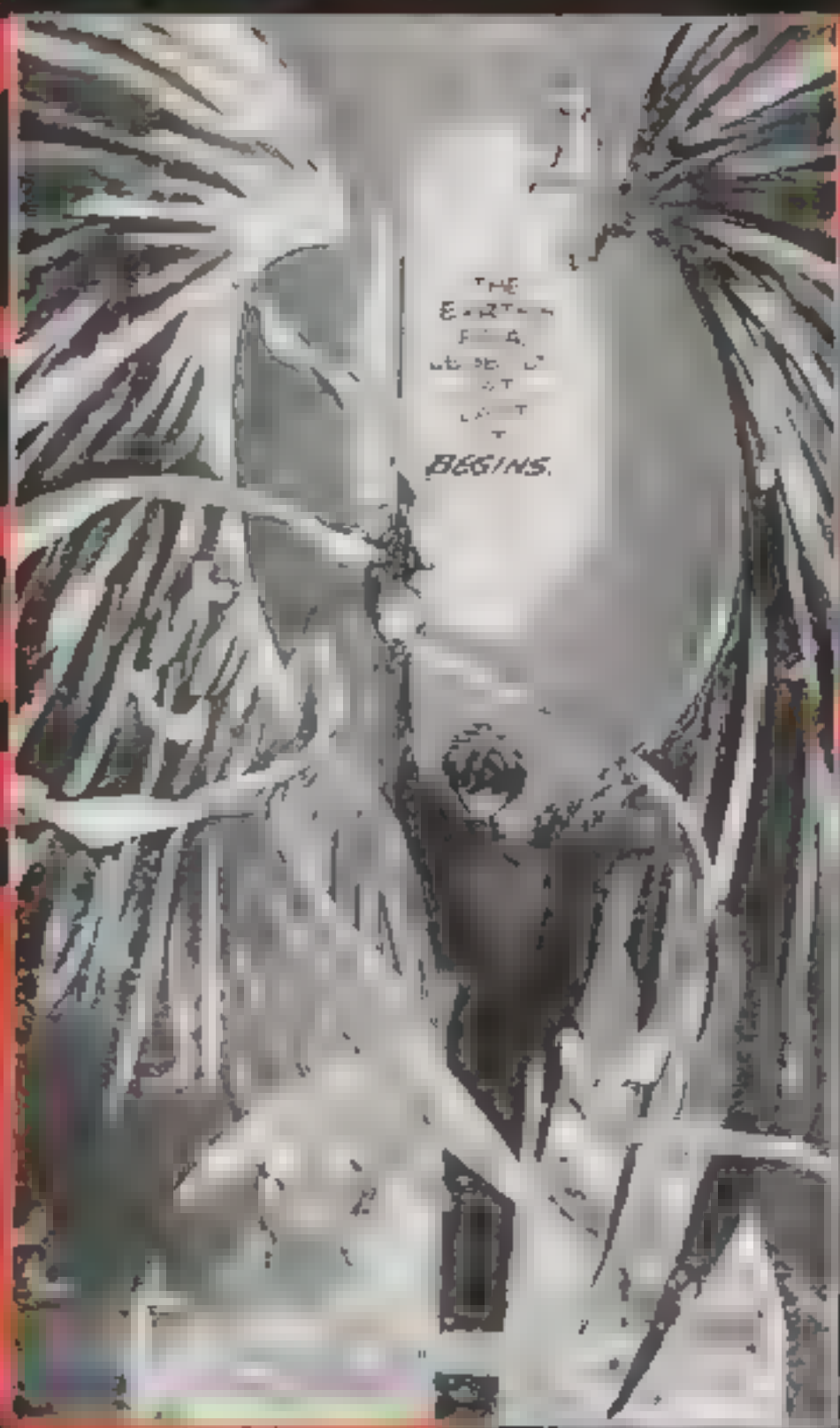
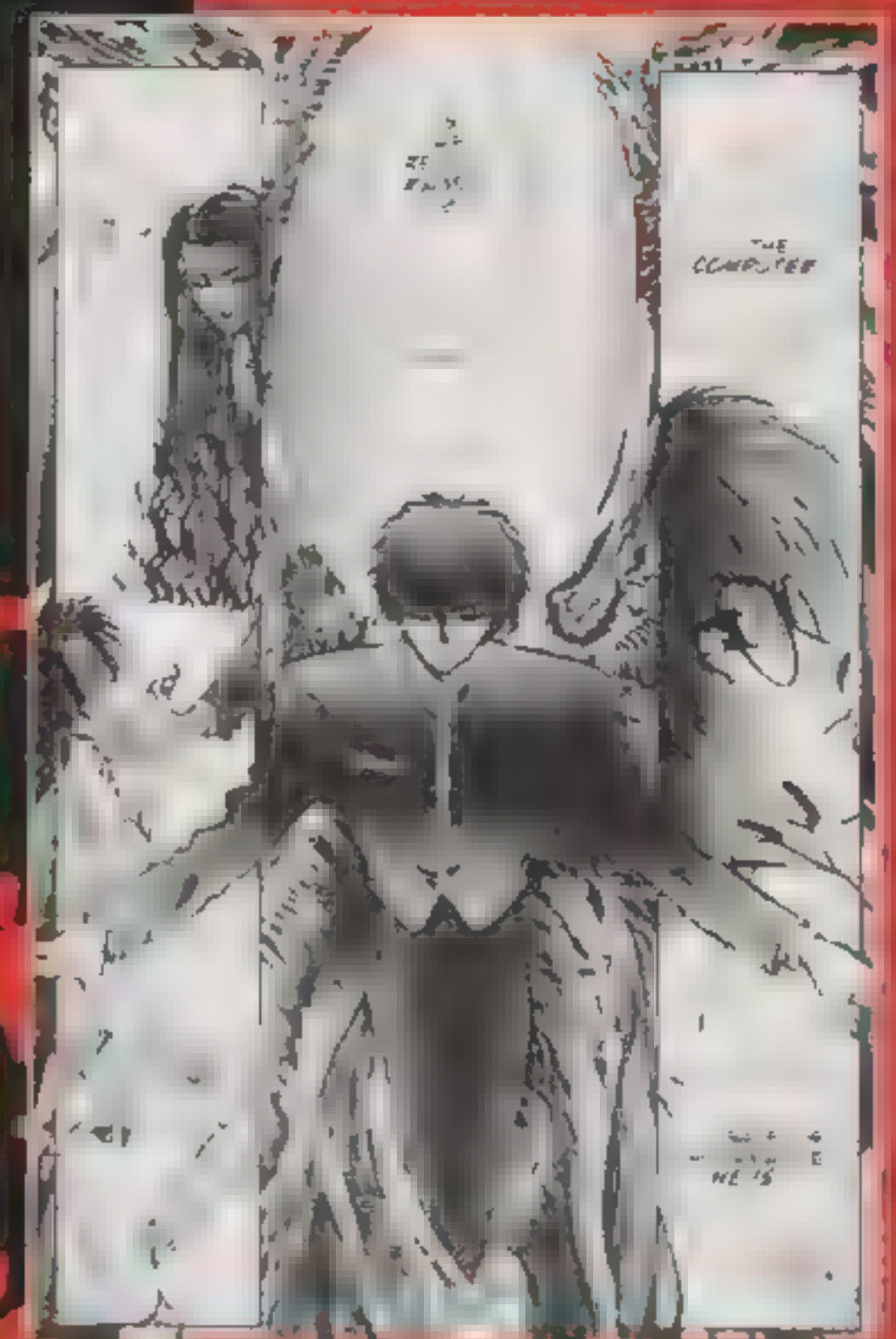
W międzyczasie pokiereszowanego Kamui nawiedza deliryczna wizja. Telepatycznie kontaktuje się z nim młoda kobieta przypominająca mu wydarzenia z przeszłości. Widzi siebie wraz ze swoimi przyjaciółmi, widzi śmierć ich matki. Przypomina mu się jak wraz ze swoją matką musiał opuścić Tokio. Ostrzegala go, że musi dotrzeć do roku 1999 i czekać na nadejście Dnia Obiecanego. Potem widzi cierpiącą Kotori, stara się jej pomóc, lecz jego przyjaciółka zostaje rozzerwana na części, patrzy jak jej kończyny spadają wokół niego, podnosi jej odcięta głowę i przytula ją do siebie (dosyć dosadnie zostało to przedstawione). Dowiaduje się, że to co widział nie jest jedynie zwykłym przewidzeniem, jest to przyszłość, która może się wydarzyć, tylko on może uratować swych przyjaciół. Kamui rozwścieczony wizją takiego nie-szczęścia wyrzuca jasnowidzącą ze swojego snu. Człowiekiem jest jej siostra, zła Kano, stojąca po stronie Smoka Ziemi. Okazuje się, że jej siedziba w której wraz ze swymi pomocnikami pracuje nad sukcesem Siedmiu Zwiastunów, mieści się dokładnie pod głównym budynkiem miasta.



pojawiają się na zmianę, a czasem i równocześnie z romantycznymi motywami pięknych ptasich piór subtelnie opadających wśród kałuż krwi. Bardzo wyraźnie odczuwa się świadomie ukazany groteskowy kontrast między złem, a dobrem.

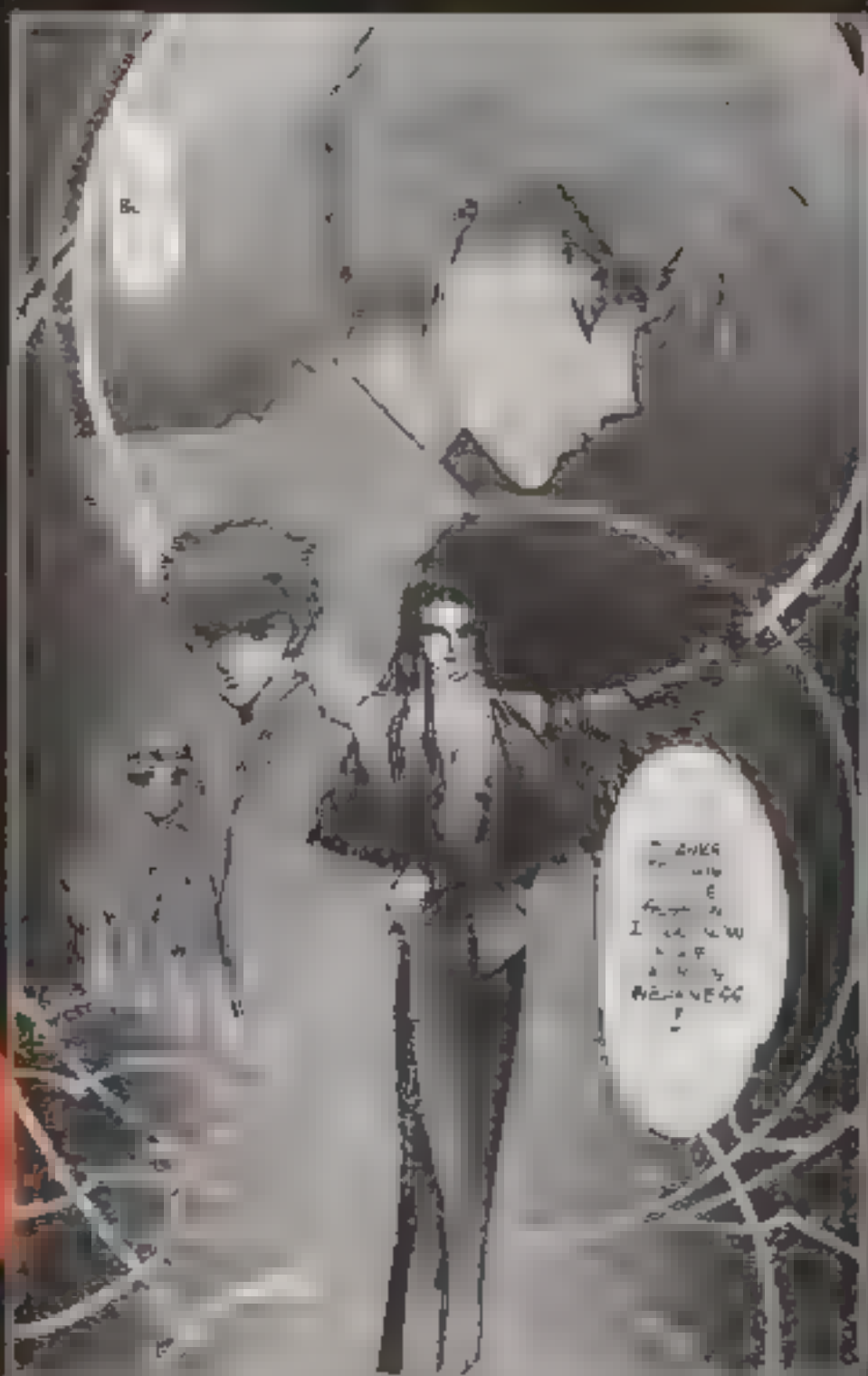
Historia opowiada o tradycyjnych zmaganiach dwóch sił. Nie jest to zbyt zachęcające, ale gdy zacznie już się lekturę czytelnik natychmiast jest wciągany w akcję i coraz bardziej interesuje się losami bohaterów. Czytelnik jest ciekawy co wydarzy się Dnia Obiecanego, o którym tyle się mówi. Ten dzień określany jest on jako koniec świata, ale dlaczego właśnie Kamui ma z nim coś wspólnego? Jednym ze znaczeń tytułu „X” jest krzyż, wiąże się to z motywami religijnymi, najsilniejszym chyba jest tu biblijna apokalipsa. Wiele ludzi już teraz wiąże swe nadzieje (chore co prawda) z przełomem wieku, oczekując końca świata. W „X” go powinieliśmy w magiczną okładkę został ten pomysł wykorzystany, nadaje to opowieści dziwnej prawdziwości. To nie, gdyby koniec świata miał nastąpić, może właśnie tak w alegorii wyglądałaby walka ludzkości, uczuć. Kolejną wciągającą rzeczą jest humor, który w niewielkiej ilości można znaleźć w mangach. Pojawia się często, jest czysto japoński i na niezbyt wysokim poziomie, kilka razy całkiem szczerze mnie rozbawił. Pomimo dość banalnej historii „X” wciąga, uciesza się narysowany „gruba kreska”. Klimat komiksu, rozśmiesza humor. Wykonanie nie jest takie jak w wielkich shōjo mangach, może przyciągnąć wiele osób niezależnie od upodobań. Oczywiście często można spotkać pompatyczny romantyzm charakterystyczny dla shōjo, jak również sztuczny dramatyzm, jest jednak mnóstwo czynników, takich jak unikatowy klimat, które moim zdaniem zaciekawia nawet największych wiarzących. Warto jest więc sięgnąć po „X/1999” zarówno gustującym we wszelkich sagach, chłopakom, nie gustującym zresztą także, jak i poszukującym uczuciowych i wciągających opowieści dziewczętom. Zresztą podejrzewam, że dla większości dziewczyn jest to pozycja już kulturowa. Jeśli ktoś nie czytał niech przeczyta, a jeśli już czyta, to niech czyta dalej. Do widzenia.

Profuzjusz



stał, budynek ten wraz z wieżą był jedynym niezniszczonym punktem w apokaliptycznej wizji miasta Kamui. Po pewnym czasie do domu, gdzie Kotori opiekuje się Kamui, wraca Fuma i Sorata. Dowiadujemy się, że Sorata jest księdzem, który niedawno dostał wiadomość od Przepowiedni, że Kamui wraca do Tokio, natychmiast wyruszył aby go znaleźć. Co stanie się dalej, dowiecie się z mangi.

„X” stworzony został przez grupę rysowniczek Clamp. Ich wcześniejsze produkcje to Tokyo Babylon, Magic Knight Rayearth, RG Veda, Overture, został narysowany w charakterystycznym dla Clampa stylu, postacie są piękne, szczupłe, mają bardzo długie nogi. Wykonanie jest naprawdę dobre, rysunki stoją na wysokim poziomie, oddają z powodzeniem aktualne uczucia bohaterów i klimat rozgrywającej się właśnie sceny. Klimat natomiast jest dobyte szczególnie między innymi właśnie dzięki rysunkom. Pomimo, że jest to komiks skierowany dla dziewcząt, sporo w nim scen brutalnych (lecz nie wulgarnych). Porozrywane na części ciała, zmasakrowane postacie, walające się po tam poszarpane koniecznie w atrakcyjny sposób goszczą na wielu stronach. Szczególnie w tym wszystkim jest jednak to, że tak brutalne sceny



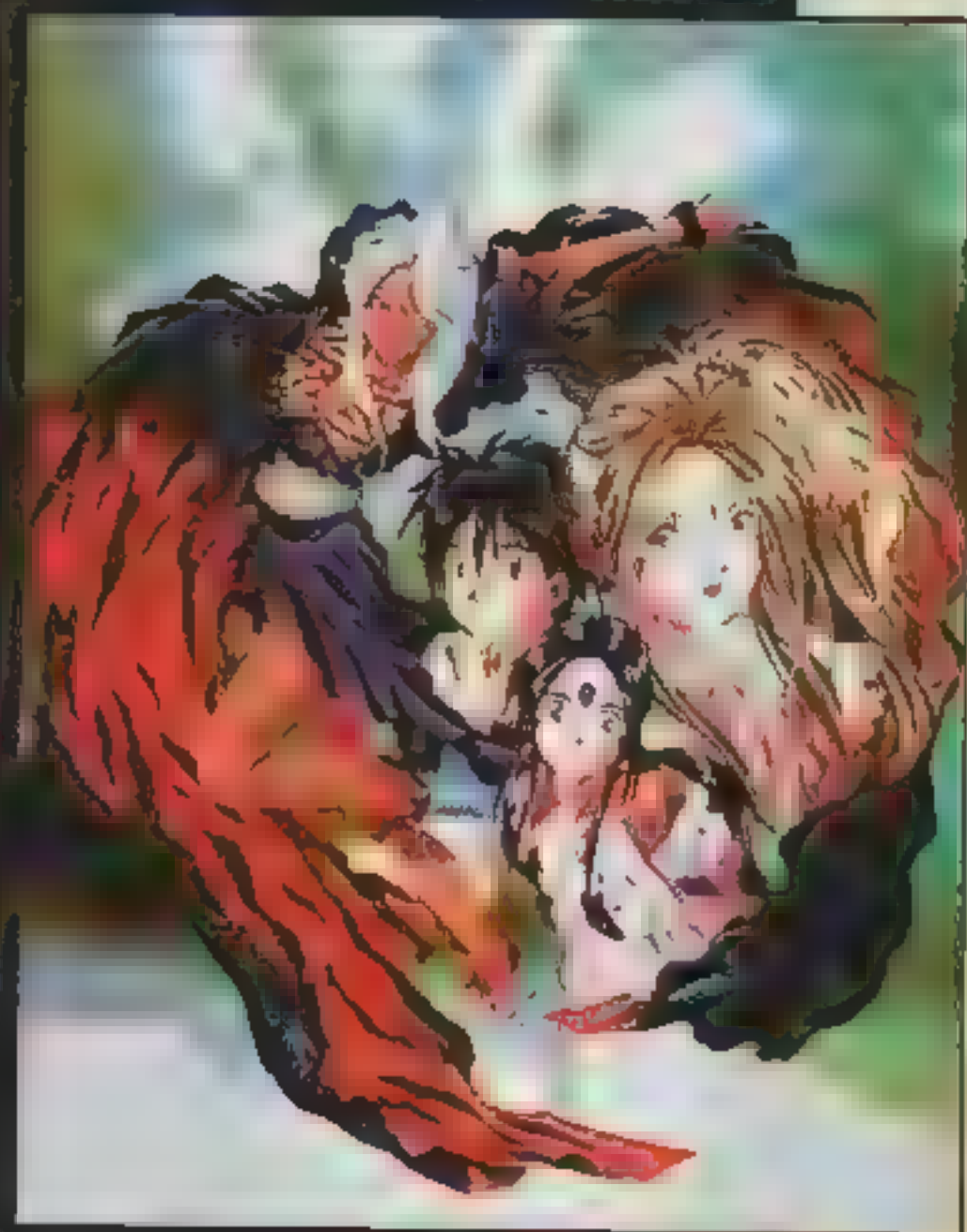
Tyt. X 1999 - tom 2 - Overture

A. CLAMP

Wydawnictwo Comic Jumps 10

ISBN 83-08-00622-8

1999 10 194

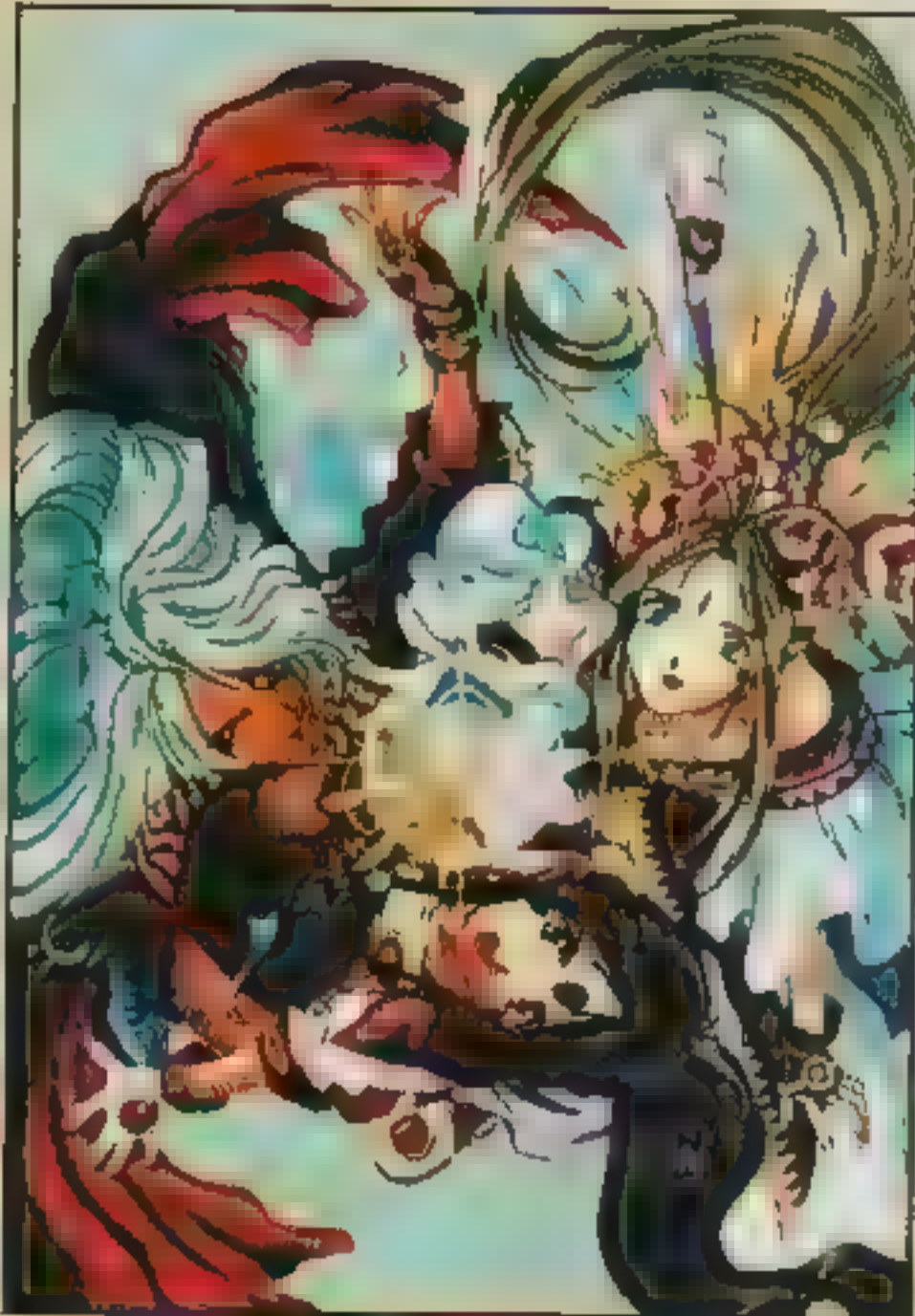


Oh My Goddess!

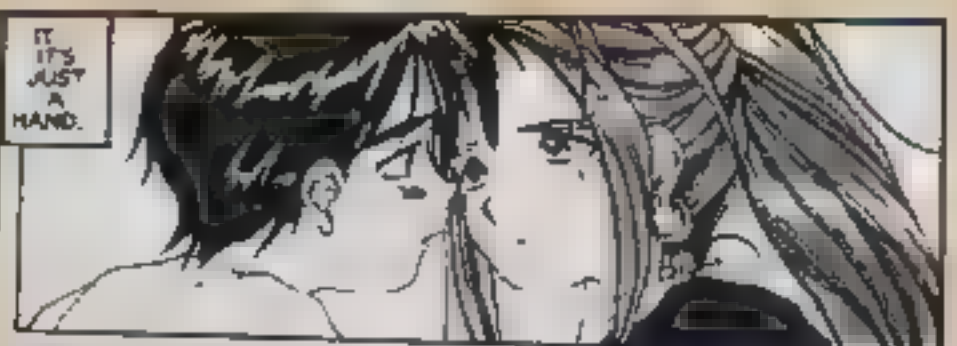
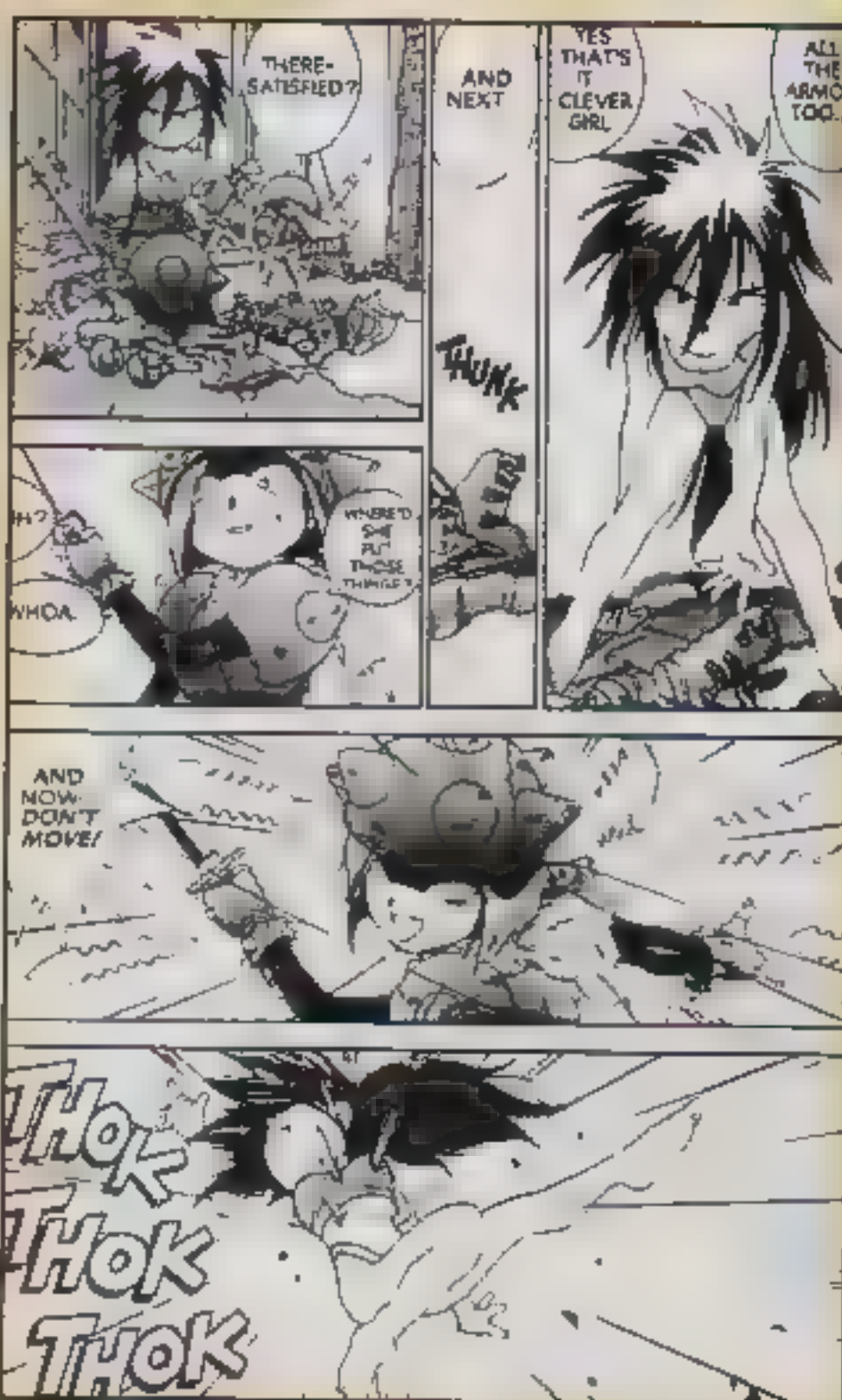
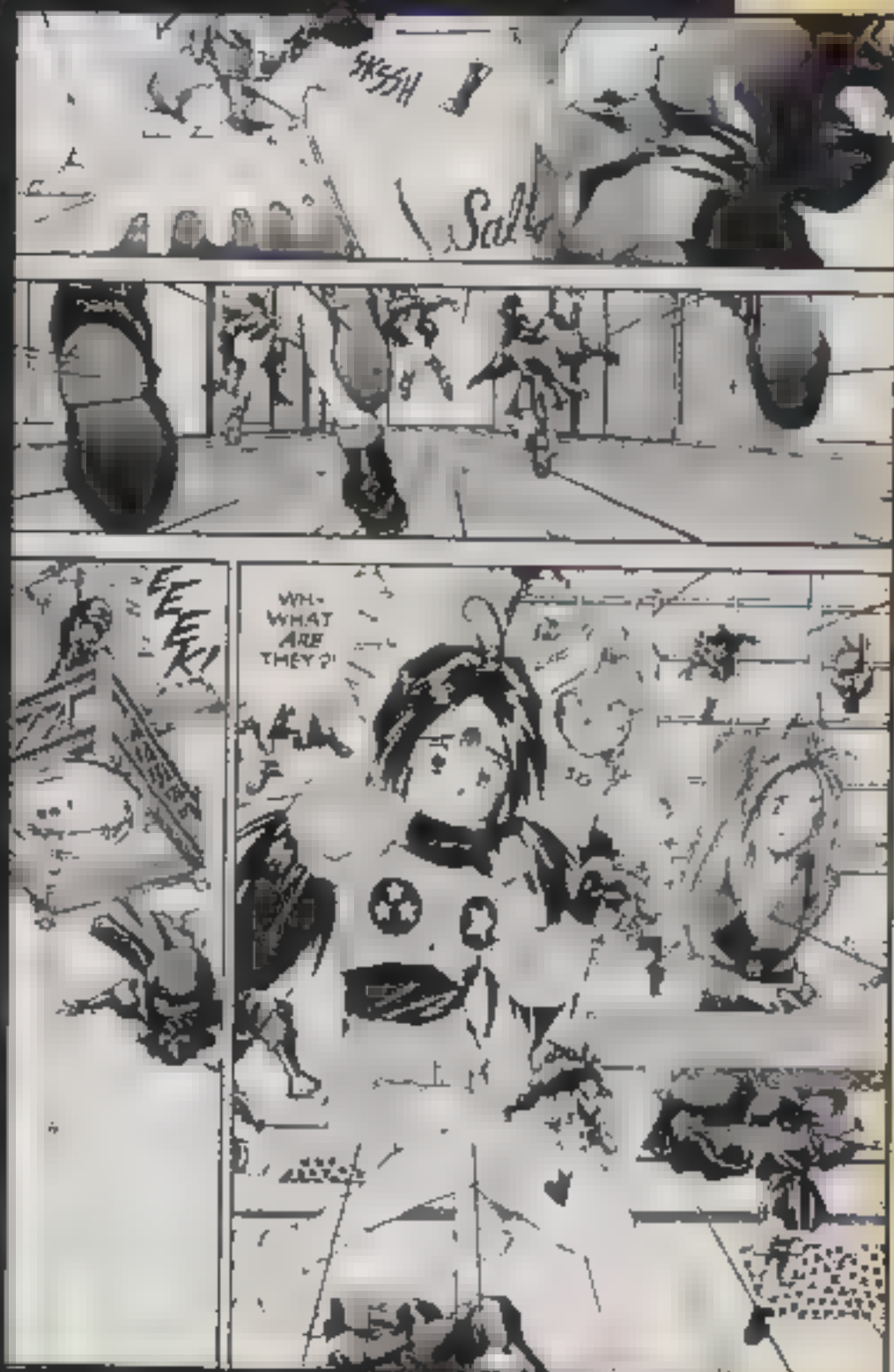
おとぎの国に 1 NINJA MASTER

To już nie o kolejne spotkanie na łamach Kawaii, z przesympatyczną boginią i nieśmiałym Keiichim, który miał to szczęście, że spotkał na swojej drodze tak przemiłą i opiekuńczą stworzonko jakim jest Beidandy. Od czasu, gdy ta dwójka spotkała się po raz pierwszy wiele się zmieniło (o czym opowiadają kolejne części anime - ale do tego jeszcze wrócimy, tego bądźcie pewni!). Przede wszystkim Keiichi zyskał nową rodzinę, trochę niespodziewanie, trochę wbrew sobie, a e za to wzbogacił się o nowych przyjaciół - trochę dziwnych, ale zawsze to przyjaciół. Niedługo po przybyciu Beidandy pojawiły się jej znajome po fachu - Urd, Skuld. (patrz Kawaii 3/97) i od tego momentu zaczęło się małe zamieszanie, gdyż nie dość, że całe towarzystwo posiada moce nadprzyrodzone, to na dodatek używa ich w najmniej odpowiednich okolicznościach, a tych nieestety nie brakuje. Życie Keiichiego i Beidandy byłoby spokojniejsze, gdyby nie ta cała menażeria gotowa obrócić każdy najspokojniejszy nawet dzień i najbardziej romantyczną chwilę w wojnę totalną. No dobra, nasi bohaterowie starają się jak mogą, ale nie zawsze jest to możliwe, no bo przecież...

domu). Plan działania był bardzo prosty - zrobić jak najwięcej zamieszania, wprowadzić w dom Keiichiego i boginek skrajny chaos i skłócić wszystkich ze wszystkimi. Pierwszą ofiarą była Skuld, która akurat skończyła konstruować koło jednego demonoodpornego strażnika i gdy tylko go uruchomiła, ten natychmiast wyczuł zagrożenie i dał ognia ze wszystkich łuf. Skutki przewidzieć nie trudno - ściany w strzępach, dziura w suficie - delikatnie mówiąc - bałagan... i oszołomiona Skuld, która nie miała pojęcia, co się właściwie stało. Nasz super-ninja oczywiście nie ucierpiał, zabawa wszak dopiero miała się rozpocząć. Ten drobny (?) incydent wpłynął pobudzająco na Urd, która w jego efekcie poniosła straty i tym samym wywiązała się wstępna sprzeczka pomiędzy siostrami... Tymcza-



sem nasz główny macieciel działał dalej, robiąc przy okazji na kolanie notatki, aby wszystko przebiegało jak należy i żeby przypadkiem czegoś nie przeoczyć... I zaiste - nie przeoczył. Beidandy i Keiichi stali się kolejnymi ofiarami - gdy nasza parka po raz kolejny cieszyła się w swoim towarzystwie romantycznymi uniesieniami, awantura pomiędzy Skuld i Urd dosięgła także ich osoby. A żeby było pewne, że awantura nagie się nie zakończy, nasz tajemniczy ninja zafundował sobie małą przemianę i już po chwili w postaci Skuld zdemolował pokój Urd, uuff - w tym momencie stało się jasne, że na wymianie poglądów się nie skończy - do akcji rzucano czary! Jakby tego było mało przyszedł



Ktoś bez przerwy stara się aby zaszkodzić naszym bohaterom...

Gdzieś w centrum miasta, w jednym z ośrodków gier komputerowych, Mara - demonica klasy pierwszej i jedna z największych przeciwniczek Beidandy, wpadła na genialny (według siebie) pomysł polegający na nastaniu na Urd, Skuld, Beidandy i Keiichiego Mistrza ninja! Jak postanowiła, tak też uczyniła i już po chwili trzy siostry oraz kurdupowaty student (no dobra, żartowałem) mieli na głowie strasznie dokuczliwe stworzonko, które potrafiło przechrzyć nawet (?) urządzenia konstruowane przez Skuld (jednym z nich był strażnik pilnujący wejścia do

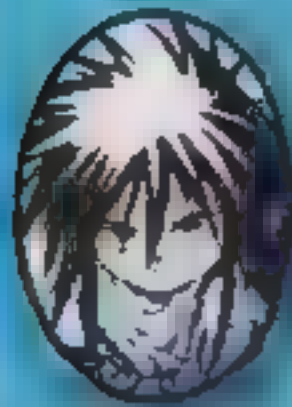


Keiichi Morisato

Spokojny i nieśmiały student Nekome Tech o niskim wzroście (158 cm), ma 21 lat i jest po uszy zakochany w Belldandy, z którą skontaktował się dzwoniąc (niedługo) do Biura Pomocnych Boginek.

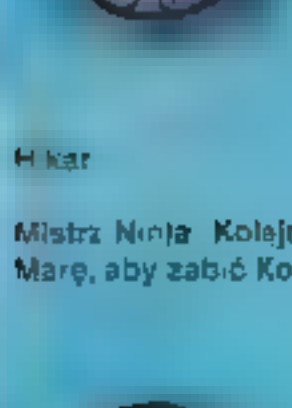
Mara

Demon Pierwszej Klasy, nikczemna i podstępna, gotowa w każdej chwili do najgorszych czynów, aby tylko doku- czyć Belldandy.



Kodama

Mistrz Ninja, gdzie tylko się pojawi, staje się zamieszanie. Jest źródłem wielu kłopotów. Musi wykonywać polecenia swej pani (Mary), albo popełnić samobójstwo.



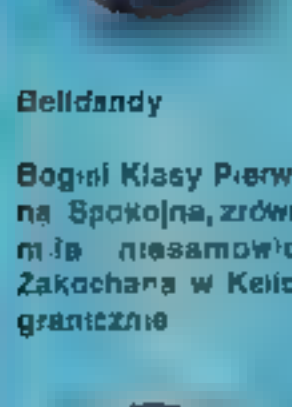
Hika

Mistrz Ninja. Kolejny. Nabiany przez Marę, aby zabić Kodama.



Senrikan

Mistrz Ninja. Jeszcze jeden. Szpaga- jąca chłopozycę Mary.



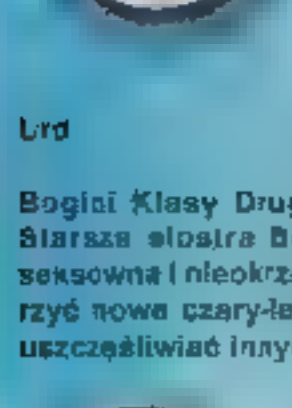
Belldandy

Bogini Klasy Pierwszej. Nielimitowa- na. Spokojna, zrównoważona, bardzo miła, niesamowicie sympatyczna. Zakochana w Keiichim, ufa mu bez granic.



Skuld

Bogini Drugiej Klasy. Limitowana. Młodsza siostra Belldandy. Bardzo inteligentna, jej pasją jest budowa- nie dziwnych urządzeń o jeszcze dziwniejszym zastosowaniu.



Lrd

Bogini Klasy Drugiej. Limitowana. Starsza siostra Belldandy. Bardzo seksowna i nieokrzesana. Potrafi two- rzyć nowe czary-łecznictwa. Uwielbia uszczęśliwiać innych na siłę.



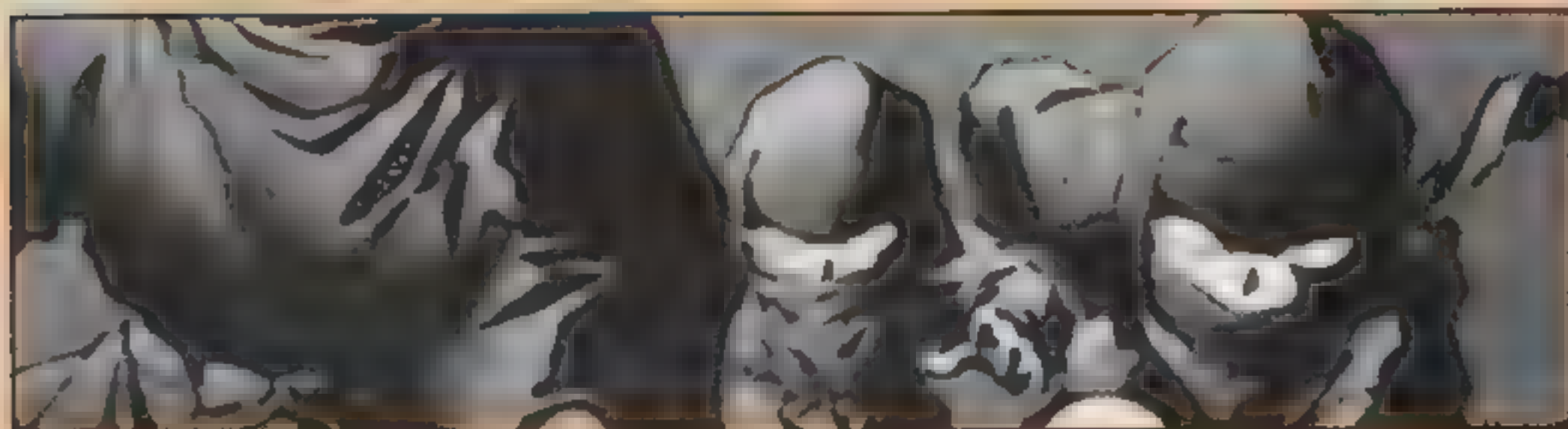
Wzechmogący

Po prostu Wzechmogący

czas, aby ostatecznie rozprawić się z Keiichim i Bel- dandy, czyli zniszczyć ich związek - wredne, praw- da? Dla naszego mistrza ninja nie ma rzeczy niemożliwych - ko- ejne wcie enie i Bel dandy za- staje Keiichiego i tajemniczą dziewczynę w niedwu- znacznej sytuacji, a gdy się już wydaje, że wszystko, co mało zostało zepsute, zostało, i nie ma już odwrotu... Belldandy po raz ko ejny udo- wadnia, że dla prawdziwej miłości takie próby, jak ta, są niczym. W tym momencie nasz mistrz ninja nie ma innego wyjścia, jak popełnić samobójstwo detonując bombę, która przy okazji zmiecie dom i wszystkich jego mieszkańców - i faktycznie, od- pała lont!... Jeśli chcecie dowiedzieć się, co dalej stało się z naszym n- n- i resztą bohaterów, się- gnijcie po piątą z kolei tomik Oh My Goddess! - zatytu owany. Ninja Master, tam znajdziecie odpo- wiedzi na te i inne pytania oraz gromadkę roz- wrzeszczanych ninja w wersji mini, dokonu- ających abordażu przez słuchawkę telefonu, flakon, słoik z kiszonymi ogórkami i wentylator. Szalone? No, jasne! Sami się przekonacie!

Niestety nie ma róży bez kolców (hmm, a może właśnie w tym tkwi, ej urok?), co prawda opowieść jest przesympatyczna, ale manga Oh My Goddess ma to do siebie, że „przelatujemy” przez nią w do- syć szybkim tempie, a praktyka wydawnicza Dark Horse, polegająca na czę- u całości na małe ze- szyciki, wcale nie ułatwia czytelnikowi wczucia się w opow eść. Ninja Master zostało podzielone na dwa zeszyty, pierwszy składa się z 32 stron mangi, drugi został opatrzony krzykliwym napisem infor- mującym, że ma AŻ (?) 48 stron, świetnie nikt ty- ko nie dodał, że dwanaście z nich, to reklamy (p- us listy i galeria fanów). Osobiście wo albym wziąć do ręki oryginalny cały tomik mangi i w spokoju prze- czytać go od deski do deski, nie martwiąc się, że akcja urwie się w połowie i będę musiał zapłacić cztery doice za czterdziestoosmio- stronowy tom drugi. Wniosek? Kupić, przeczytać i dać do zrozu- mienia wydawcy, że robi kuku naszemu portle o- wi. Całe szczęście, że polscy wydawcy nie tną (na razie) mang na kawałki i miejmy nadzieję, że tak już zostanie - w przeciwnym razie biorę za zakład- nika Belldandy i żądam znies enia obowiązku pla- cenia podatków. Miłej zabawy

Mr Jedi



Oh My Goddess! - część 1 - Ninja Master

Autor: Kosuke Fujishima

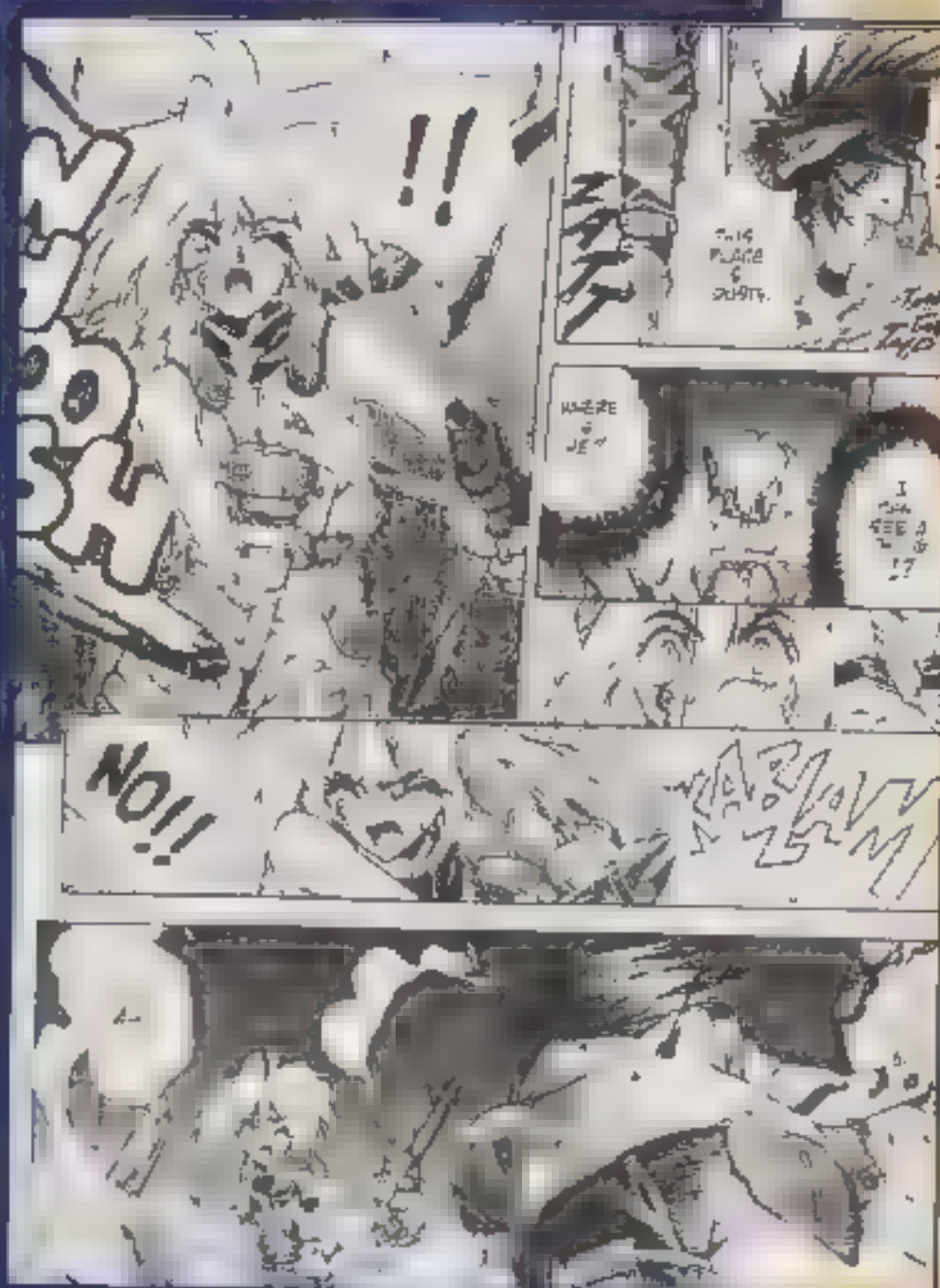
Wydawca: Dark Horse Comics

Dystrybucja w Polsce: Świat Komiksu

Wersja: anglojęzyczna

Ilość stron: tom1: 32, tom2: 48

Cena: tom: 2.95\$, tom2: 3.95\$



RIOT



Autorzy różnego rodzaju historii dzielą się na kilka grup. Są tacy którzy mają w głowie jeden wątek, i prowadzą go bez względu na to, czy kogoś w ogóle on jeszcze obchodzi, czy nie. Są tacy, którzy mają świadomość, iż ten jeden wątek może znudzić, wprowadzają więc wątki poboczne. Po pierwsze po to, by nieco urozmaicić akcję, po drugie po to, by (o ile wątki poboczne tyżają osób związanych z głównym bohaterem) lepiej go poznać. W końcu po to, by wykazać się własnym kunsztem scenariopisarskim. Po lekturze pierwszego tomu z serii „RIOT”, nie mogę oprzeć się wrażeniu, iż do tej trzeciej właśnie grupy należy pan Satoshi Shiki - twórca wspomnianej wyżej serii. Drugą refleksją, jaka narzuca się, zaraz po poprzedniej, jest specyfika bohaterów. Otóż, jeśli by się miało określić tę jedną rzecz, na którą postawił autor tworząc swój świat, to w przypadku RIOTa, byłaby nią egzotyka. Przy czym zaznaczyć należy, że to, co egzotyczne wydawać się może Japończykom, z pewnością nie wyda się egzotyczne nam - wychowankom zachodniej cywilizacji. Wręcz przeciwnie - użyte przez autora, dla uatrakcyjnienia historii, imiona bohaterów, ich reakcje, wystroje, wnętrza, charaktery, przy naszym obcążeniu kulturowym, nie tylko nie pozwalają uwierzyć w prawdopodobieństwo istnienia takowego („stworzonego” przez Satoshi Shiki ego) świata, ale i powodują ciągłą, wręcz automatyczną konfrontację informacji zawartych w mandze, z tymi które znamy są nam z (ekcji religij, klasycznej, literatury, europejskiej architektury, czy w końcu z amerykańskiego kina. Jednak dość tej cześci, pap aniny. Przejdźmy do konkretów. Sprawa pierwsza - bohaterowie

Główną postacią, jak to zwykle (co nie znaczy, że zawsze) w mandze bywa jest kobieta, a w zasadzie kobietka. Nastoletnia Axel, powabna blondyneczka w butach większych od jej głowy i z wielokątkowym gnatem w dłoni. Jej zadaniem jest ochrona magicznej księgi RIOT, która jest największym skarbem (i jedną z niewielu pozostałości) pradawnego Królestwa Zachodu. Jak to często z blondynkami bywa, Axel nie należy do najlotniejszych bohaterów. Dobitnie o tym świadczą jej komentarze, miny i podejście do życia. Niemniej, wydaje się sympatyczna w zasadzie doskonale nadaje się na bohaterkę swojej opowieści. Jednak wszystko nie wygląda aż tak pięknie, bo pełne imię owej bohaterki brzmi: Axel Rose. Przypadek? Nie sądzę. Taka analogia (przynajmniej mnie) drażni tak samo jak bezkrytyczne uwielbienie Heavy Metalu przez Simona Bisleya. Zresztą... Axel spokojnie spałaby sobie w swojej kapsule przy księdze, gdyby nie kolejny bohater (niemniej główny) - „Billy, znany lepiej w tych stronach (?) jako Billy the Kid”. Billy jest zawodowym złodziejem i rewolwerowcem, któremu znudziły się drobne kradzieże i postanowił pokusić się na coś większego. Tym „czymś większym” okazała się magiczna księga RIOT, Billy zakradł się do siedziby Zachodniego Królestwa i kradnąc księgę obudził Axel, która niemal natychmiast ruszyła w pościg Billy'ego opisać można jednym zdaniem, jako dumnego buraka, wymachującego gnatem przy każdej okazji. Niemniej podobnie jak Axel, doskonale nadaje się do tej historii. Na tej płaszczyźnie fabularnej pojawiają się jeszcze drugoplanowi bohaterowie

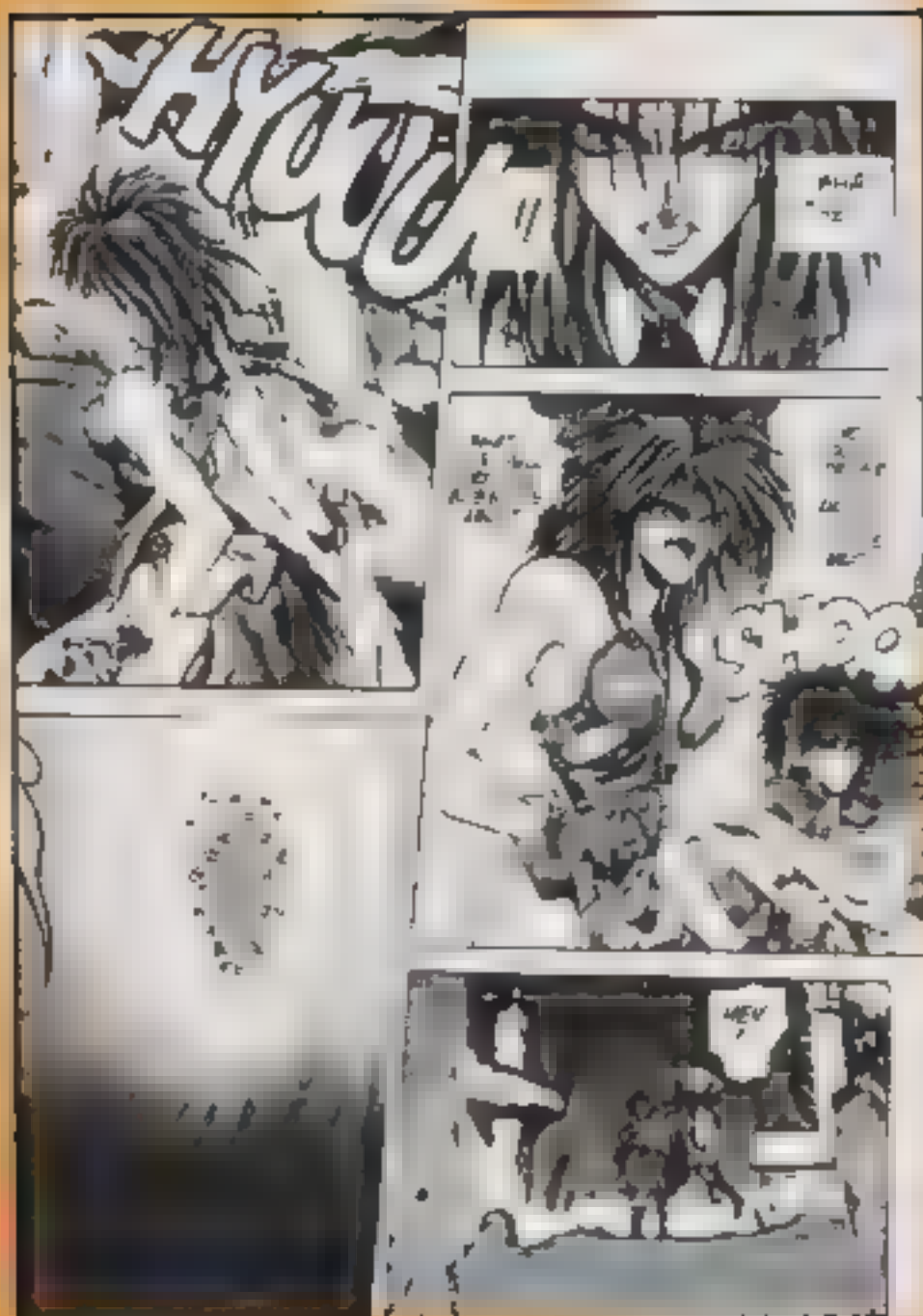
Zggy - panna-laser, której zadaniem jest zdobycie księgi dla drugiego królestwa - Królestwa Wschodu.

Kyne - była Billy'ego, równie impulsywna jak on sam.

Ritchie Edwards - tajemniczy ślepiec, darzący nienawiścią Billy'ego.

Oprócz tego świata, którego bez względnym panem wydaje się być Billy, istnieje również Świat Królestw (Kościołów). W mandze słowo „królestwo” używane jest zamiennie ze słowem „kościół”. W każdym bądź razie, istnieją dwa królestwa. Królestwo Zachodu, z którego wywodzi się Axel i Królestwo Wschodu,

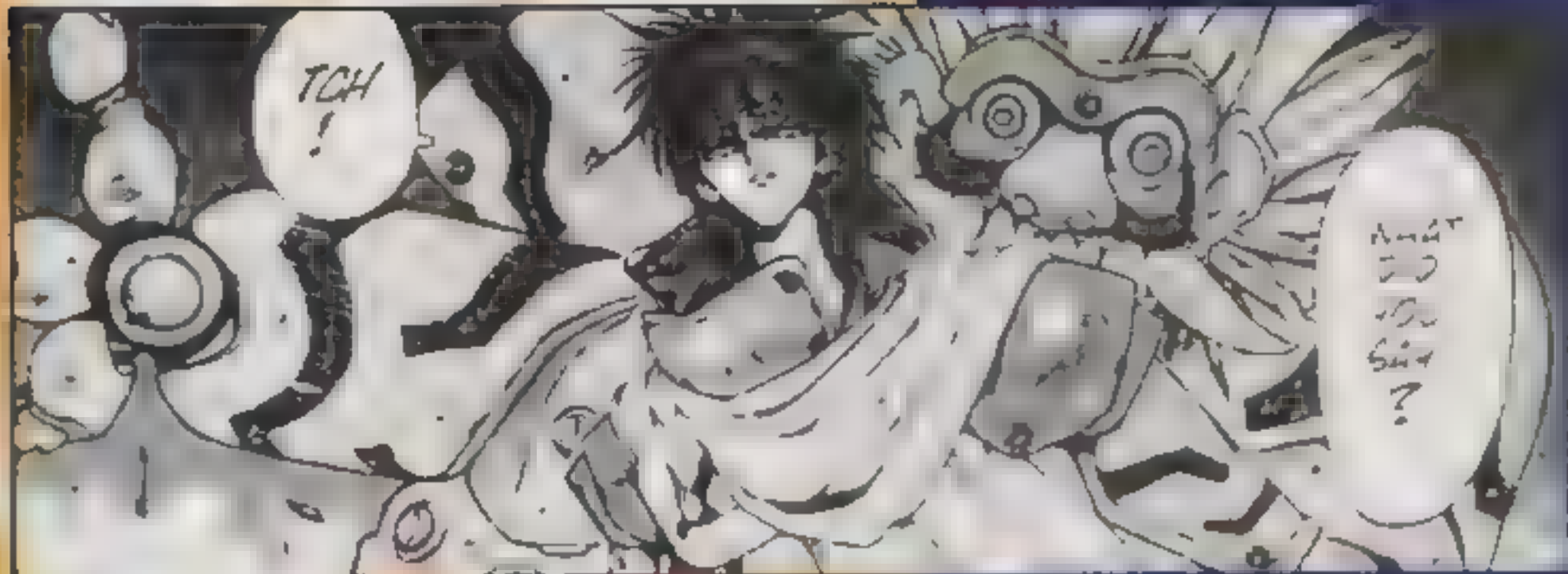




któremu służy Ziggy. W tej chwili Kościół Wschodni pragnie zdobyć RIOTa i sprowadzić Axel do swej siedziby. Kościołem tym kierują kapłani, próbujący odnaleźć własną księgę - PHATNOM. Pomóc w tym ma właśnie RIOT. Kapłanowi Wschodu przewodzi Wielki Kapłan. Okazuje się on być tym, który trzynastę lat wcześniej wyprowadził brata Axel, Abela z Zachodniego Kościoła. Jeśli komuś mało, to istnieje również Cain (skoro pojawił się Abel - wydaje się to oczywiste). Nie jest jednak powiedziane, czy jest on również bratem Axel, choć to gika na to właśnie wskazuje. W każdym razie, wygląda na to, że Cainowi znudziło się wysłuchiwanie rozkazów swojego ojczyzny i postanowił zabić Wielkiego Kapłana - co zresztą uczynił bardzo skutecznie. We Wschodnim Kościele pojawiają się również inne postacie, kochanka Caina - Ciphone i rycerz zwany Lion King. Relacje panujące między wszystkimi członkami Kościoła Wschodniego są jednak zbyt skomplikowane i chyba jeszcze

w pierwszym tomie niezbyt jasne, by już teraz je opisywać.

Jeśli komuś fabuła wydaje się zbyt prosta, dodać należy, iż Axel dopadł a w końcu Billy'ego i zastrzelił go. Mało skutecznie jednak, gdyż krew Billy'ego kapnęła na księgę RIOT i ta (księga) postawiła kowbojowi ultimatum, w którym zagwarantowała jego nieśmiertelność, dopóki będzie chronił księgę i bronił Axel przed każdego rodzaju krzywdą. Jak nietrudno się domyślić, Billy natychmiast przystał na te warunki. Wtedy pojawiła się



Ziggy, próbując odebrać Billy'emu księgę i porwać Axel. Warto dodać jeszcze, że Axel nie akceptuje Billy'ego, jako nowego strażnika księgi. Billy został zabity przez Ziggy, jednak ponownie zmartwychwstał i ją zabrał. Krew Ziggy miesza się z krwią Billy'ego i Ziggy również stał się chwilowo nieśmiertelny. Fajnie.

Podobnie we Wschodnim Kościele sprawy nie mają się dobrze. Zabijając Wielkiego Kapłana, Cain zajął jego miejsce. Przeciwstawił się temu Lion King i przeciął Caina na dwie połowy mieczem. Jednak Cainowi nie w głowę było umieranie i wyzwolił się z niego potężny demon. Billy i Axel postanowili dotrzeć do Abela, chwilowo zamkniętego we Wschodnim kościele. Ziggy z kolei postanowiła ich ścigać. Nie wiem tylko po co, skoro jej zadanie polegało na sprowadzeniu Axel właśnie do Wschodniego Kościoła. Mniejsza z tym. Czas na podsumowanie.

O bohaterach i fabule już było, zatem teraz czas na scenografię.

Cóż, jeśli komuś odpowiada połączenie gotyckiej katedry z saloonem, bez zadawania dodatkowych pytań, to wszystko jest w porządku. Jeśli natomiast, ktoś próbowałby dopatrzeć się w tym jakiegoś głębszego sensu, to przypuszczalnie straciłby jedynie czas.

Broń. Co prawda Patator posługiwał się powiekszonym o kilkanaście razy rewolwerem, nie oznacza to jednak, że był to pomysł na tyle genialny, iż należy go naśladować.

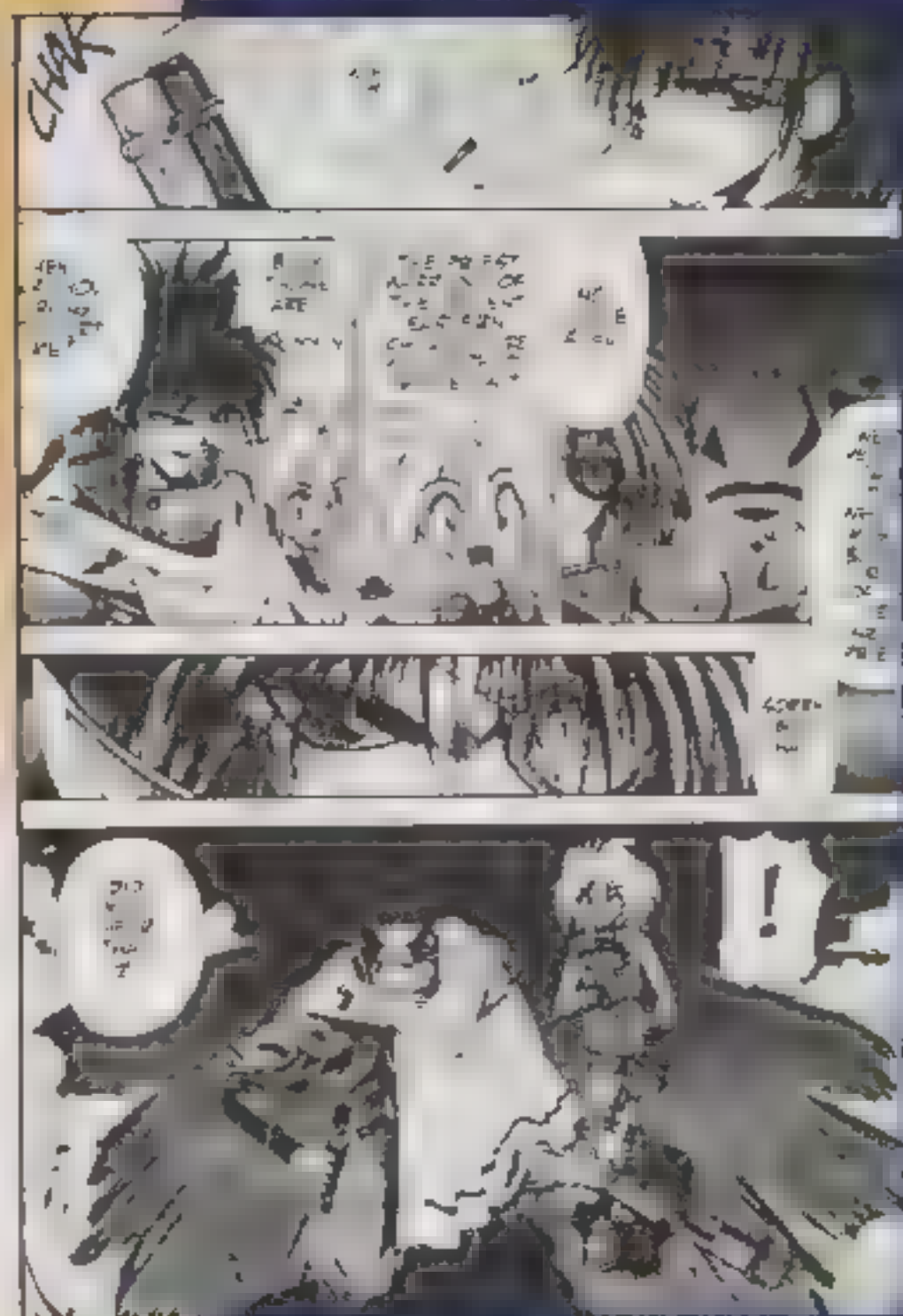
Kreska. W kwestii grafiki, myślę że pan Satoshi Shiki spełniłby oczekiwania wszystkich, nawet najwybredniejszych czytelników. Próbuje określić jego styl, nie przychodzi mi do głowy nic innego, jak odwołać się do stylistyki Ciampa. Według mnie, Shiki wyciągnął z niej wszystko co najlepsze, pozostawiając wszelkie X-owe przegięcia miłośnikom (czy raczej...śniczkom) SHOJO MANGA. Tym bardziej dziwi okładka. Dzierżąc w dłoni amerykańskie wydanie RIOTa, o które pokusiło się Viz Graphic Novel, aż trudno uwierzyć, iż pozwolili sobie na taką wtopę. Nie to, że mam coś przeciwko fanzinom, ale tak właśnie wygląda okładka RIOTa. Jak obrazek z galerii fana w podręcznym fanzinie. Wstyd.

To na szczęście jedyny mankament tego tomiku. Technicznie, bez zarzutu. Czarne jest czarne a białe - białe. Klej mocny, a okładka sztywna. Do tego zauważyć trzeba piękną czołówkę, przypominającą bardziej czołówkę filmu, niż książki. To się chwali.

Szkoda tylko, że narracja jest filmowa, czasem zbyt filmowa, przeszkadza niekiedy w lekturze. Zakończę jednak optymistycznie refleksją, iż pan Satoshi Shiki, to taki początkujący Altman mangi.

PS. Chciałbym bardzo serdecznie przeprosić wszystkich uważnych czytelników za karygodny błąd, jaki popełniłem pisząc jedną z poprzednich recenzji. Otóż w numerze ósmym, w recenzji „Świat X.1999” popełniłem błąd w pisowni pewnego nazwiska. Zatem proszę. Chodziło mi oczywiście o „gigerowskie wnętrza”. Pana H.R. Giger'a i wszystkich czytelników za błąd przepraszam.

Bartek Kędziński



RIOT

Autor: Satoshi Shiki

Wydawnictwo: Viz G.M.

Ilość stron: 180

Cena: 119.95USA/\$21.90CAN

Sailor Moon Stars

odcinek 199 - „Promyk Nadziei”

- ostatnia walka w galaktyce”

CZK. Dlaczego każdy próbuje rozwiązać ten problem na własną rękę? Gdybyśmy połączyli nasze siły, może znalazłby się inny sposób. Obyłoby się bez ryzyka?

Usagi ma dobre chęci, a e ostatnią wypowiedź doprowadza Ga-

axę do jeszcze większej złości

Galaxia: Co?!

CZK: Jeśli jesteś jedną z nas. Jeśli jesteś czarodziejką, powinniśmy znaleźć wspólny język

Galaxia zanosi się od śmiechu

Ga axia. My wspólny język?!

Galaxia atakuje Czarodziejkę z Księżycą i stojącą obok Chibi-Chibi, ale Gwiezdna Czarodziejka Walki jest szybsza, w mgnieniu oka chwytając obie czarodziejki i odskakuje z nimi przed atakiem Ga axii. Po chwili lądują na ziemi.

CZK: Czarodziejko! - wypowiedział to słowo i spogląda głęboko w oczy Gwiezdnej Czarodziejki Walki. Galaxia: Chyba wiesz, jak czeka cię koniec? Kiedy ludzie się boją, uciekają w popłochu, wypierają się rodziny, zdradzają przyjaciół. Nawet odbierają sobie życie. Ludzie wokół ciebie są tacy sami!

Ga axia kieruje swój miecz na Gwiezdną Czarodziejkę Swobody i wybucha śmiechem. Następnie kieruje miecz w stronę Gwiezdnej Czarodziejki Ocalenia i Gwiezdnej Czarodziejki Walki stojącej w towarzystwie Bunny i Chibi-Chibi.

Galaxia. Zdradziły swoją ojczyznę i uciekły. Jak można im ufać? Jak można znaleźć z nimi wspólny język?!

GCW: To nieprawda! - wybucha Ga axia. Prawdą! - denerwuje się Galaxia i atakuje Gwiezdną Czarodziejkę Walki swoim mieczem. Czarodziejka jest bardzo szybka, wyskakuje w górę i unika ataku, ale celem ataku staje się także pobliski budynek, który teraz zaczyna się zawalać. Czarodziejka z Księżycą i Chibi-Chibi zostają odrzucone kilka metrów dalej. Chwilę potem Chibi-Chibi odrzucona falą zwalającego się budynku zaczyna spadać z dachu.

CZK: Chibi-Chibi!

Czarodziejka z Księżycą nie zważając na swoje życie rzuca się z dachu.

GCW: Czarodziejko!

Czarodziejka z Księżycą łapie Chibi-Chibi a ta z kolei w ostatniej chwili chwytając za rękę Gwiezdną Czarodziejkę Walki.

Wszystkie czarodziejki stoją już bezpiecznie na dachu innego budynku. Nagle odzywa się Galaxia której w tej chwili nie widać.

Galaxia: Dokąd teraz chcecie uciec? Cała Ga aktyka jest w moich rękach! - zza obłoku kurzu wyłania się Galaxia. - Nie macie dokąd uciec, ani gdzie się schronić.

GCW: Nie będziemy już uciekać

Ga axia: Nie?

GCS: Dla naszej ojczystej gwiazdy, którą zniszczyłeś

GCO: Dla księżniczki, która nas broniła

Czarodziejki przypominają sobie tę straszną chwilę, w której Galaxia odebrała Gwiezdne Ziarno. Ch Księżniczce i tym samym ją zabiła

GCW: Dla wszystkich wojowniczek - które dawały nam przykład i wspierały w słusznej walce

Teraz czarodziejki wspominają przywołując Czarodziejki z Księżycą, które oddały swoje życie aby ją bronić

- Gwiezdna Czarodziejka Walki!

Na gwiazdzistym niebie pojawiają się na chwilę czerwone motyle, te same, które wcześniej zwiastowały nadejście Księżniczki Gwiezdnych Czarodziejek. Chwilę potem pojawia się ona sama, po czym znika. Po niej pojawiają się inne czarodziejki na tle swoich planet. Galaxia rozpoczyna opowieść

Galaxia: Wojownicy o miłość i sprawiedliwość istnieją od momentu powstania Ga aktyki. Ważny był bardzo dziecinie, żeby na świecie zapanował pokój. W końcu chaos został pokonany przez największą czarodziejkę wszech czasów - Legendarną Wojowniczkę

Legendarna Wojowniczka wbiła swój miecz w ziemię, z pęknięcia wystrzeliwując w niebo czerwony słup światła. Planeta została uwolniona spod działania złych czarów. W ziemi pozostały skamieniały miecz Legendarnej Wojownicy

Na ekranie przez chwilę znowu widać czerwone motyle. Nagle gdzieś w oddali widać potężną eksplozję. Legendarna wojowniczka stoi na kawałku asteroidu. Ga axia kontynuuje

Galaxia: Legendarna Wojowniczka schwytała i uwięziła chaos w swoim własnym ciele. To był jej durny sposób, żeby uratować Galaktykę.

Gwiezdna Czarodziejka Ocalenia (GCO): Co ona mówi?

Gwiezdna Czarodziejka Swobody (GCS): Nie rozumiem

Chibi-Chibi wyszła na czworakach z ukrycia i stanęła niedaleko Czarodziejki z Księżycą i Gwiezdnych Czarodziejek

Galaxia: W galaktyce znów zapanował pokój, ale Legendarna Wojowniczka zrozumiała, że na nikim nie może polegać, że przyszłość galaktyki leży w jej rękach.

Wszędzie panuje ciemność. Wokoło pojedyncze odświaty pożarów dłońi i ognia. Nagle Galaxia po swojej ostatniej wypowiedzi podnosi miecz do góry, z nieba natomast spadają błyskawice. Galaxia kręci się na ziemi, wbiła tam swój miecz. Daje to dziwny efekt - czarodziejkom na chwilę znika grunt pod nogami. Po chwili wszystko znika, a Galaxia dalej kontynuuje swoją opowieść

Galaxia: Podróżowała więc po całej galaktyce zbierając Gwiezdne Ziarna, dzięki którym uzyskuje zwykłą moc - będzie mogła podbić wszechświat

GCS: Nie mówisz poważnie,

Gwiezdna Czarodziejka Walki (GCW): To znaczy że Legendarna Wojowniczka to

Galaxia: Tak. Władczyni galaktyki i ostatnia wojowniczka to ja, czarodziejka Ga axia

Ga axia podchodzi krok do przodu, obok niej, wbiły jest jej miecz. Nagle z nieba zaczynają walić pioruny. Czarodziejki są przerażone. Na ekranie pojawiają się tylko ich oczy

GCW: Co ty mówisz?!

GCS: Promyk nadziei, którego szukamy, to właśnie ty?!

GCO: Niemożliwe!

Ga axia podchodzi do miecza i wyciąga go z ziemi. Chwilę potem otacza ją żółta poświata. Czarodziejka z Księżycą ze zgrozą przypatruje się rozgrywającym wydarzeniom. Chibi-Chibi przytuliła się do niej. Przez chwilę znowu widoczne są czerwone motyle, a może czuć tylko ich zapach?

Czarodziejka z Księżycą (CZK): Czy to był jedyny sposób?

Przez chwilę widać Legendarną Wojowniczkę jeszcze przed przemianą w złą okrutną Galaxię. Galaxia nie jest zadowolona z pytania czarodziejki, ale ta kontynuuje



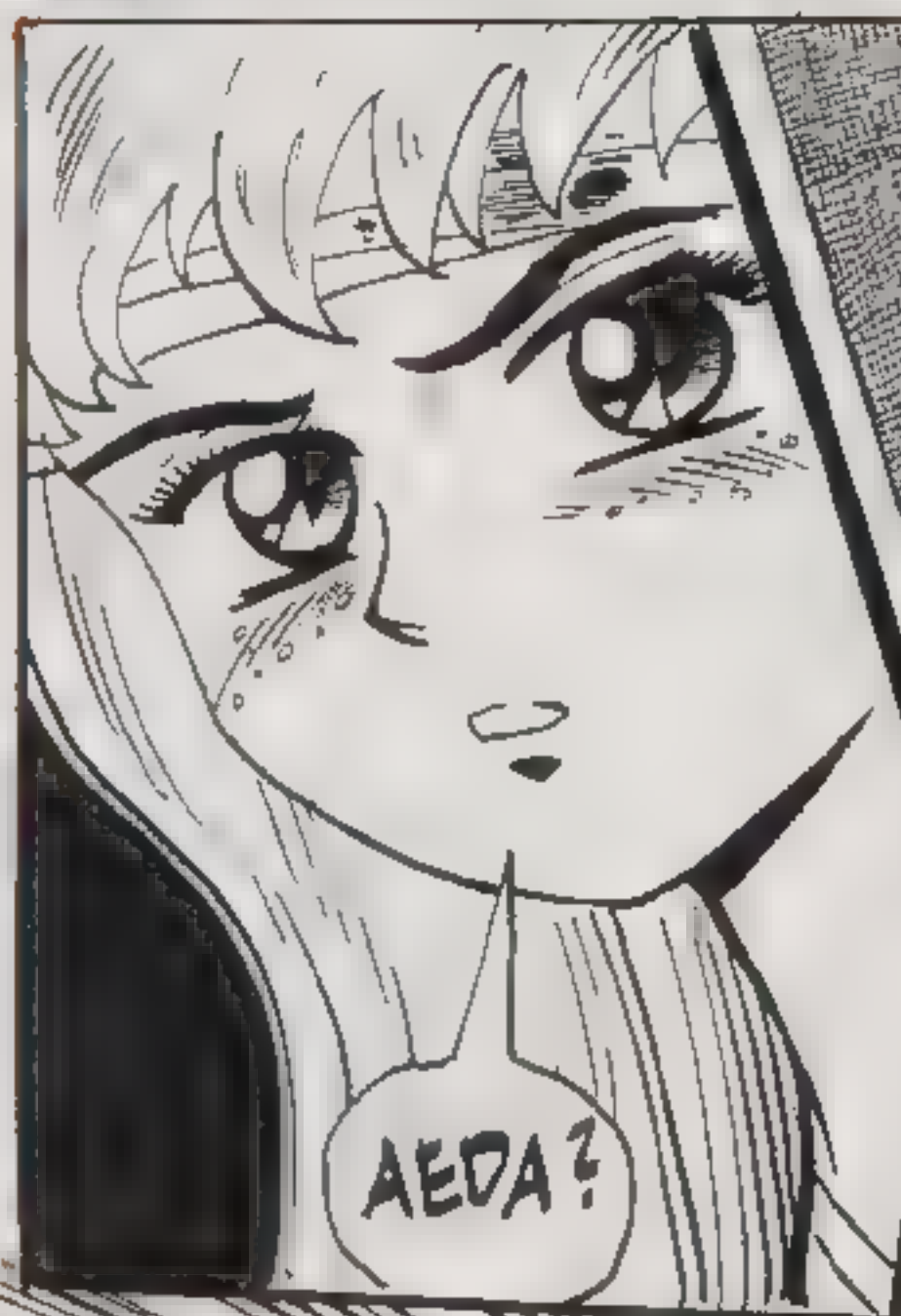
Sailor Moon & Naoko Takeuchi Kodansha



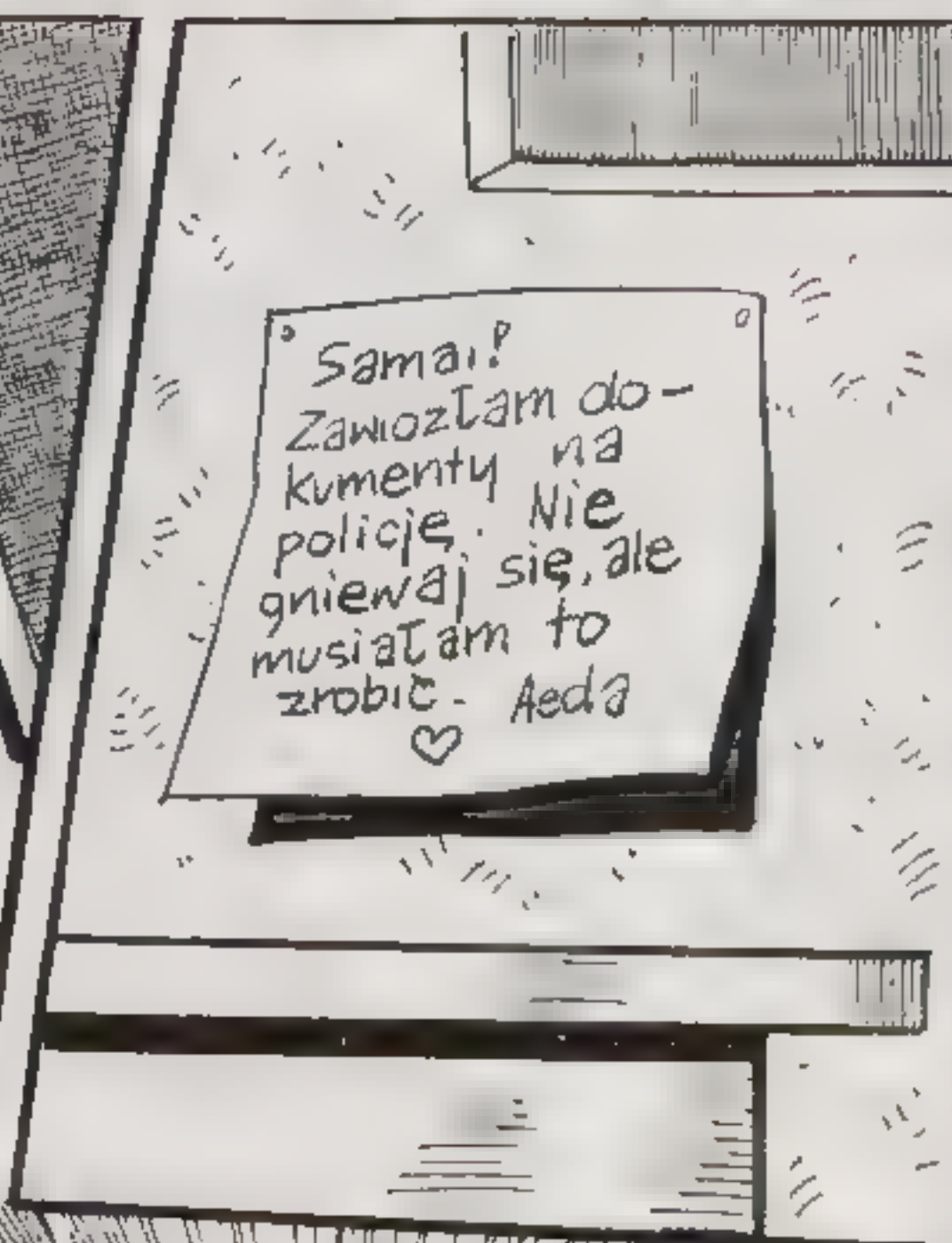
AEDA! NIE
WIERZYSZ,
CO S.E.
STAŁO!

POZNAŁAM
FANTASTYCZNEGO
CHŁOPAKA!

UMÓWILIŚMY
SIĘ JUŻ NA
NASTĘPNE
SPOTKANIE!



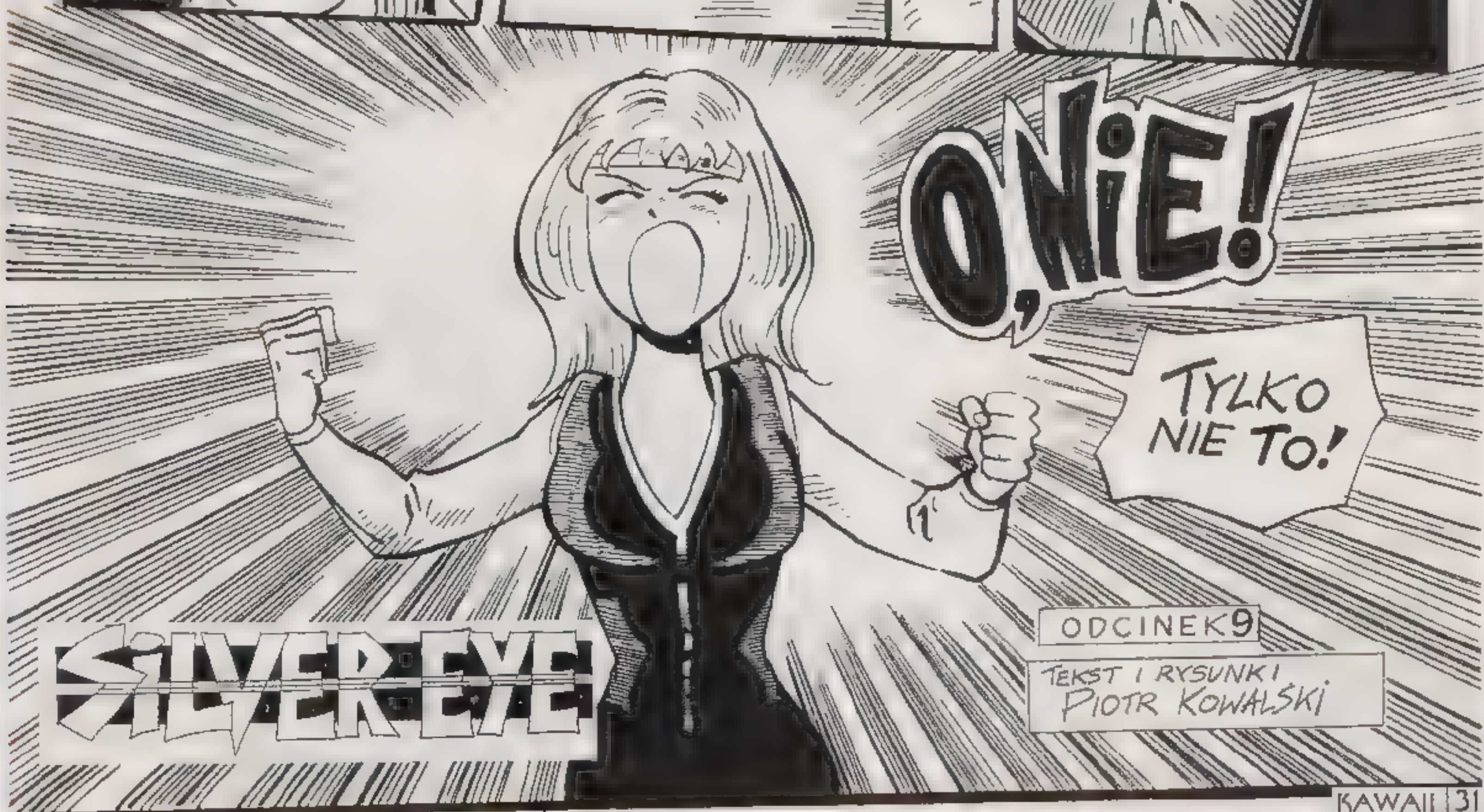
AEDA?



Samai!
Zawiozłam do-
kumenty na
policję. Nie
gniewaj się, ale
musiłam to
zrobić. Aeda
♡



CO?



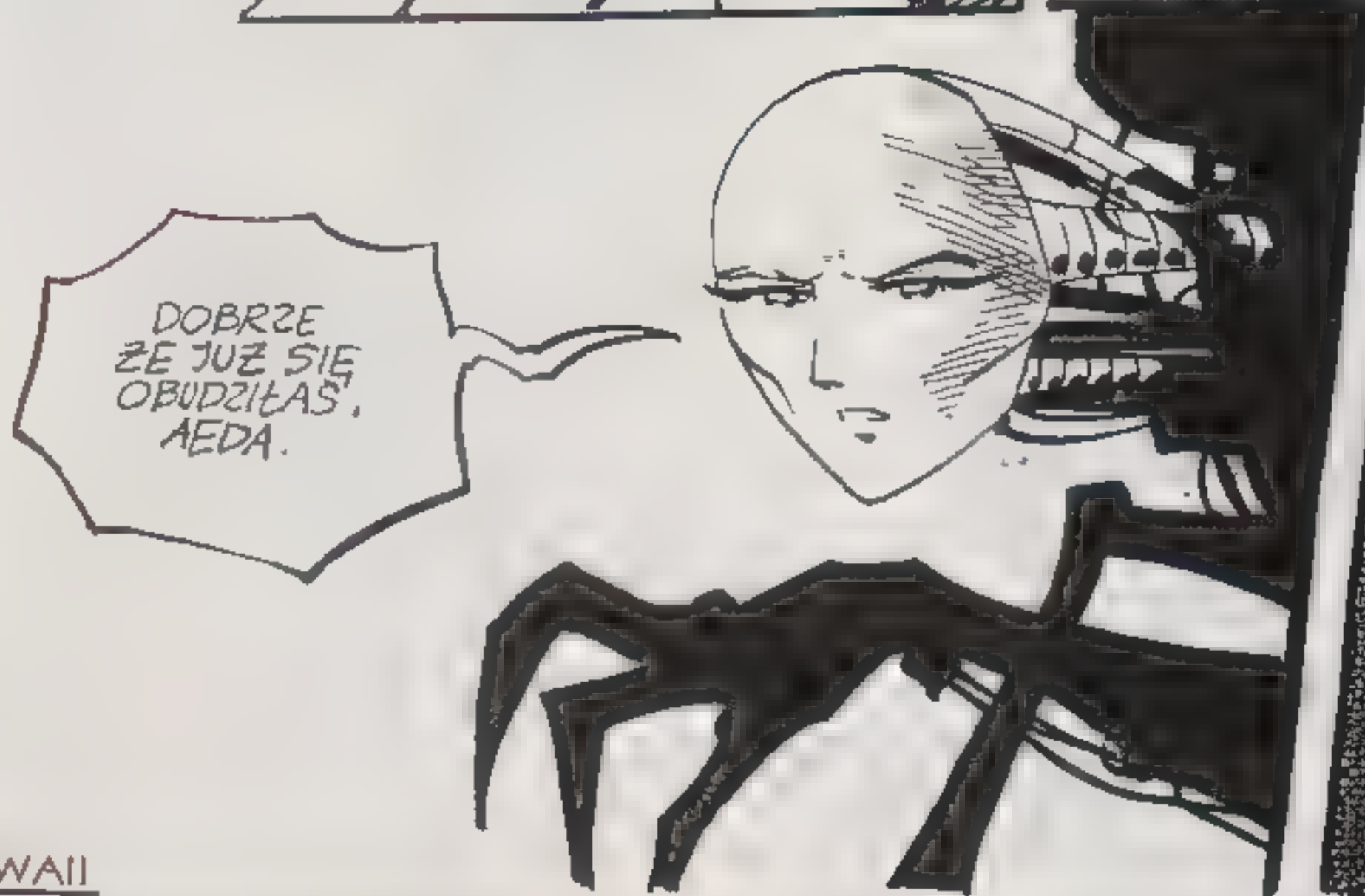
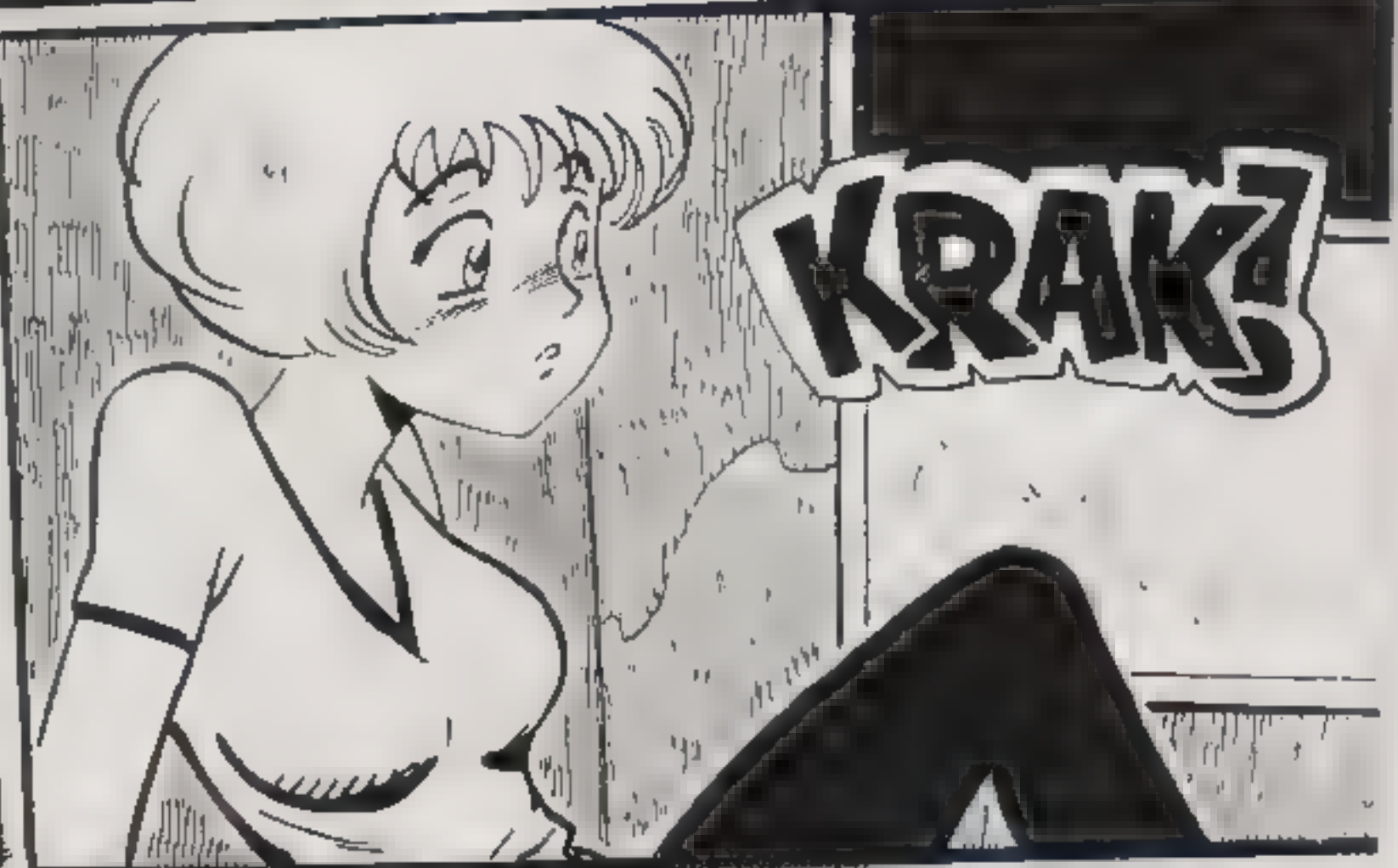
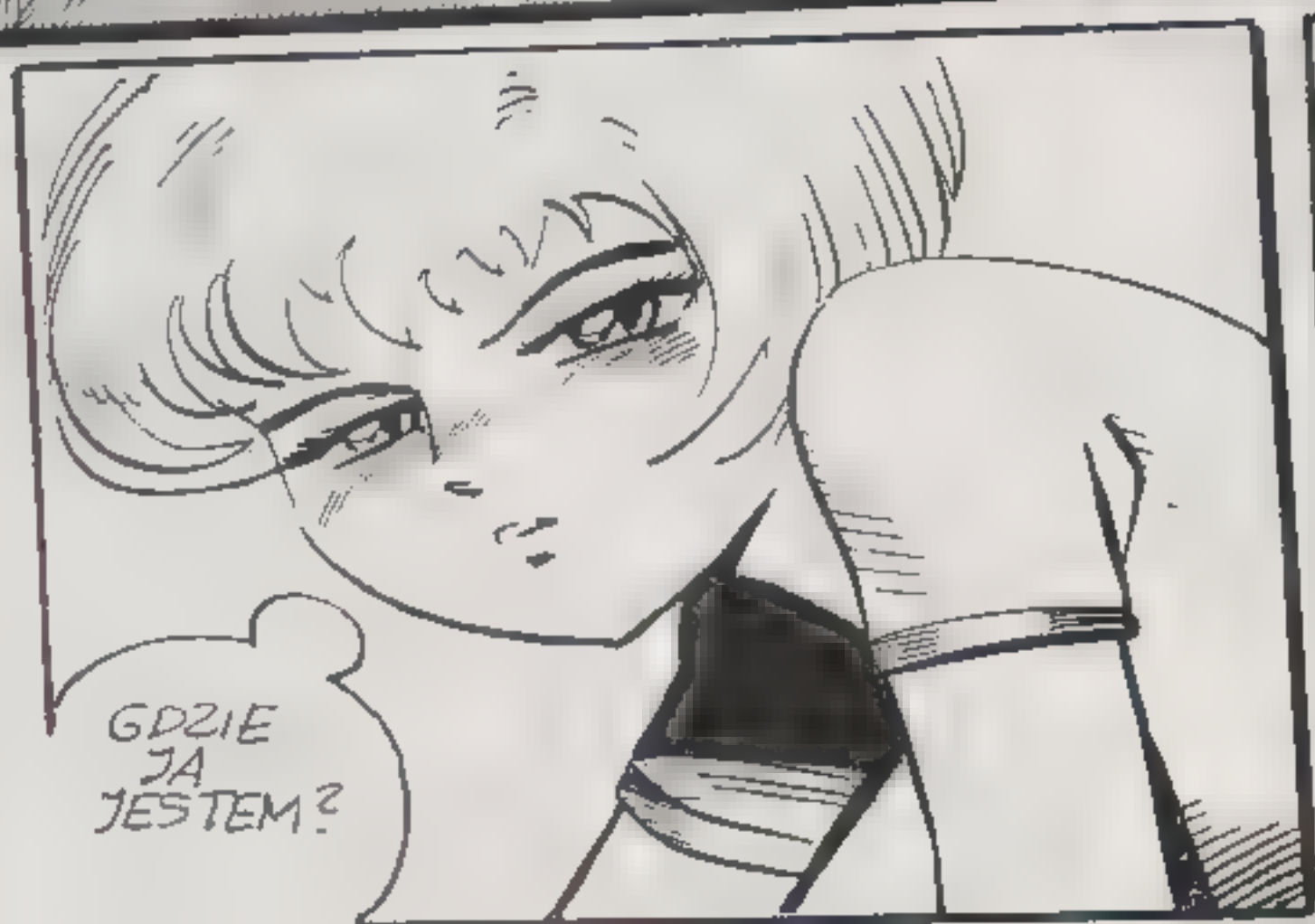
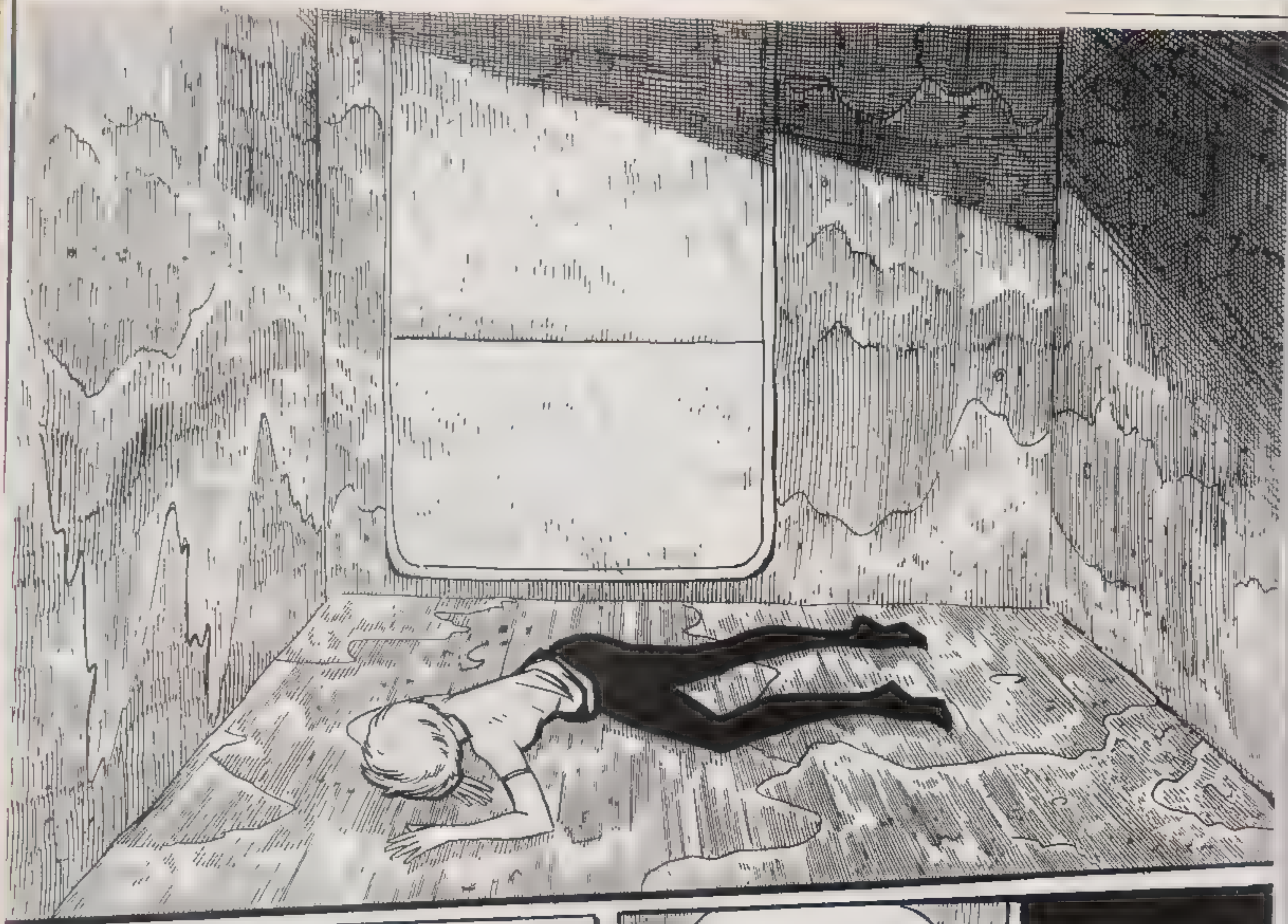
OWIE!

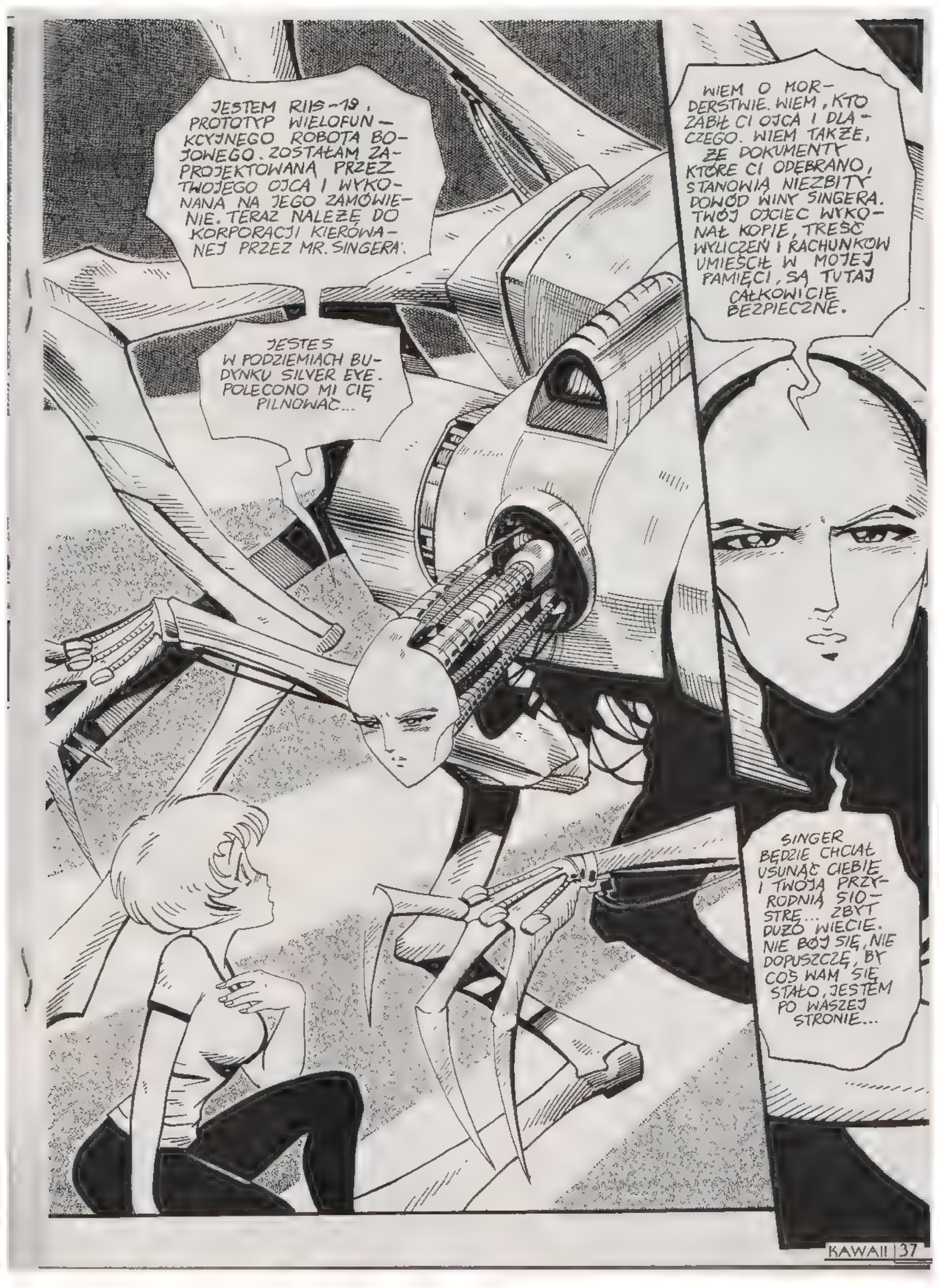
TYLKO
NIE TO!

SILVER EYE

ODCINEK 9

TEKST I RYSUNKI
PIOTR KOWAŁSKI



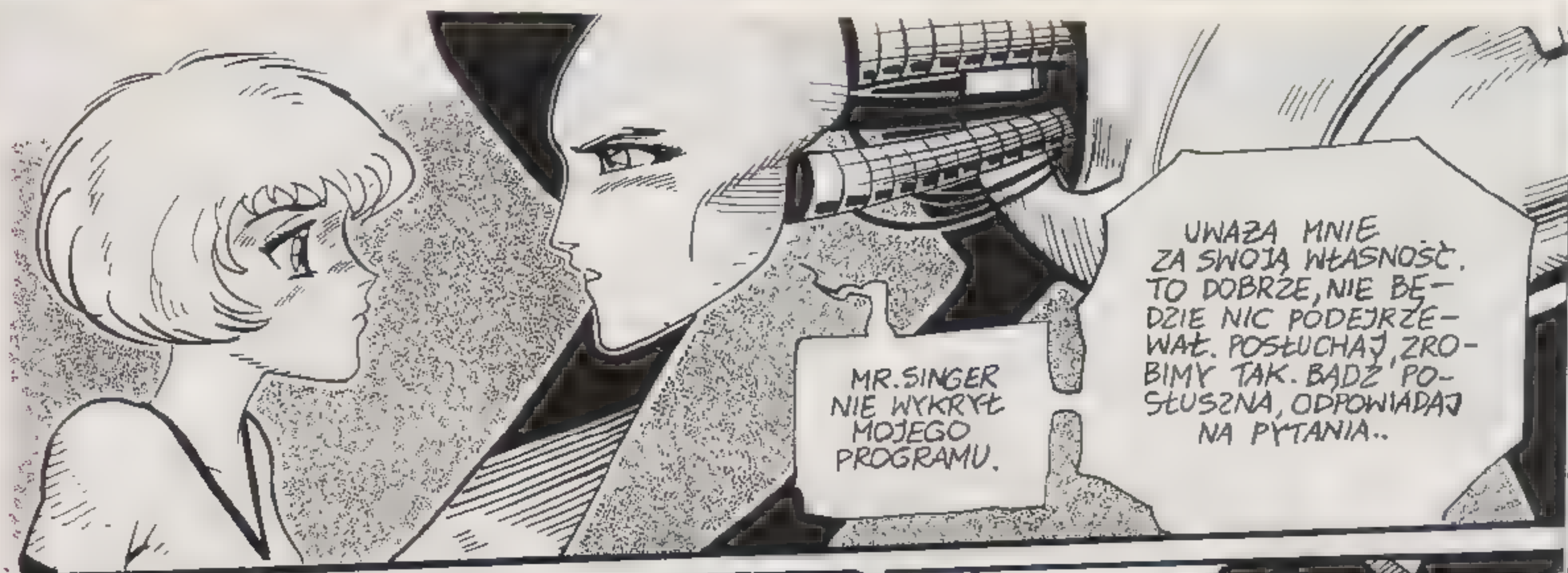


JESTEM RIIS-19,
PROTOTYP WIELOFUNKCYJNEGO ROBOTA BOJOWEGO. ZOSTAŁAM ZAPROJEKTOWANA PRZEZ TWOJEGO OJCA I WYKONANA NA JEGO ZAMÓWIENIE. TERAZ NALEŻĘ DO KORPORACJI KIEROWANEJ PRZEZ MR. SINGERA.

JESTEŚ
W PODZIEMIACH BUDYNKU SILVER EYE.
POLECONO MI CIĘ
PILNOWAĆ...

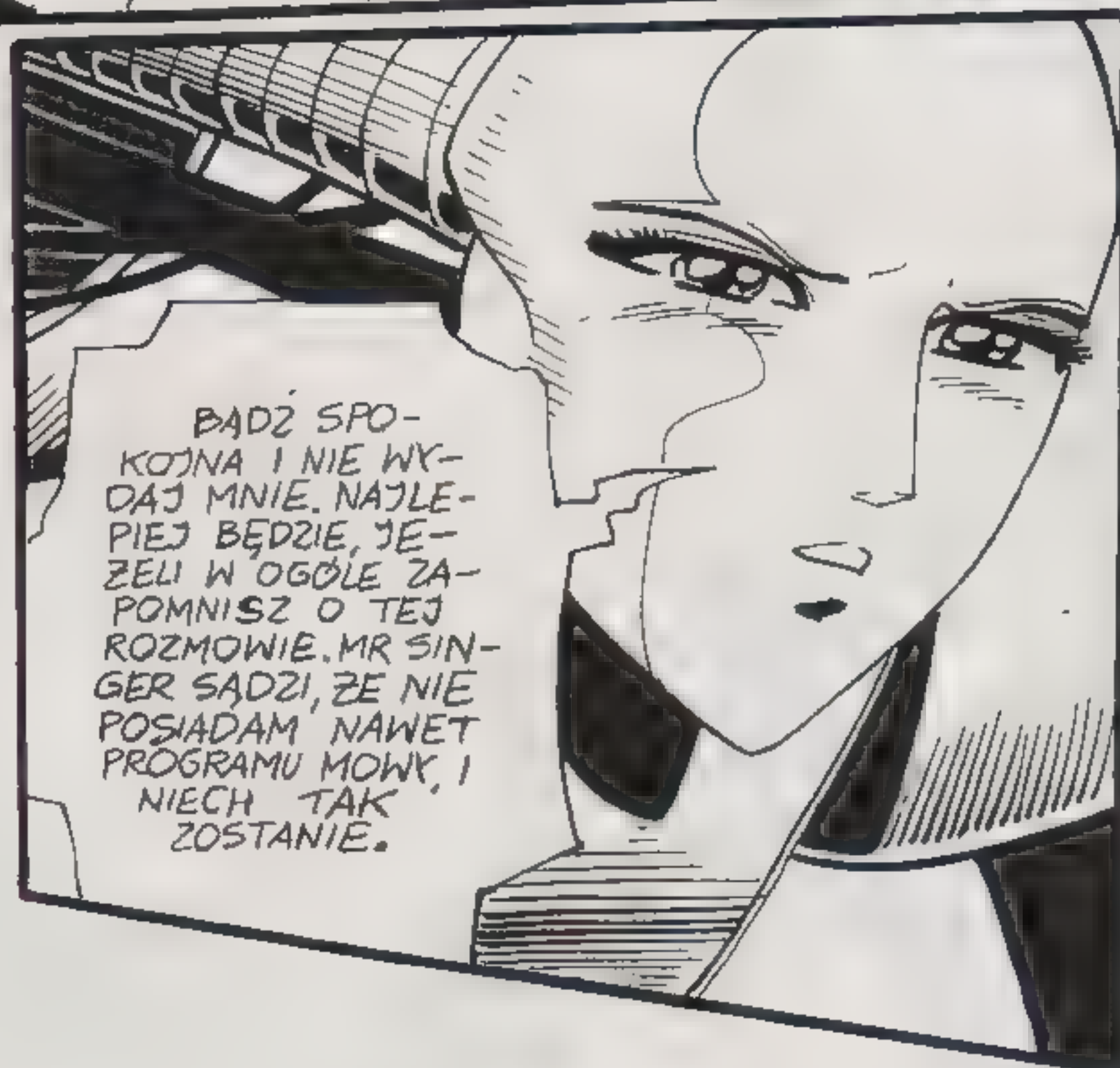
WIEM O MORDERSTWIE. WIEM, KTO ZABIŁ CI OJCA I DLACZEGO. WIEM TAKŻE, ŻE DOKUMENTY, KTÓRE CI ODEBRANO, STANOWIĄ NIEZBITY DOWÓD WINY SINGERA. TWOJ OJCIEC WYKONAŁ KOPIĘ, TREŚĆ WYLICZEN I RACHUNKÓW UMIESZC W MOJEJ PAMIĘCI, SĄ TUTAJ CAŁKOWICIE BEZPIECZNE.

SINGER
BĘDZIE CHCIAŁ
USUNĄĆ CIEBIĘ
I TWOJĄ PRZY-
RODNIĄ SIO-
STRĘ... ZBYT
DUŻO WIECIE.
NIE BÓJ SIĘ, NIE
DOPUSZCZĘ, BY
COŚ WAM SIĘ
STAŁO, JESTEM
PO WASZEJ
STRONIE...



MR. SINGER
NIE WYKRYŁ
MOJEGO
PROGRAMU.

UWAŻA MNIE
ZA SWOJĄ WŁASNOŚĆ.
TO DOBRZE, NIE BĘ-
DZIE NIC PODEJRZE-
WAŁ. POSŁUCHAJ, ZRO-
BIMY TAK. BĄDŹ PO-
SŁUSZNA, ODPOWIADAJ
NA PYTANIA..



BĄDŹ SPO-
KOJNA I NIE WY-
DAJ MNIE. NAJLE-
PIEJ BĘDZIE, JE-
ŻELI W OGÓLE ZA-
POMNISZ O TEJ
ROZMOWIE. MR SIN-
GER SĄDZI, ŻE NIE
POSIADAM NAWET
PROGRAMU MOWY. I
NIECH TAK
ZOSTANIE.



NASZA MAŁA
OBUDZIŁA SIĘ JUŻ
Z GŁĘBOKIEGO
SNU? DOSKONALE!



TERAZ
SOBIE
POGA-
DAMY.

CHYBA ROZU-
MIESZ, ŻE NIE
MOGĘ CIĘ JUŻ WY-
PUSCIĆ Z TEGO
BUDYNKU, PRAWDA?
NO COŻ, WOBEĆ
TEGO JESTEŚ
SKAZANA NA MO-
JE TOWARZYSTWO.
POSTARAM SIĘ,
ŻEBYŚ SIĘ NIE
NUDZIŁA...

Gwiazda Czarodziejka, a chwilę potem w jej śladach są dwie koleżanki.

Gwiazda Czarodziejka Ocalenia

Gwiazda Czarodziejka Swobody!

- Jesteśmy gotowe stanąć do walki!

CZK: Gwiazdne Czarodziejki! - Usagi jest wzruszona. Galaxia natomiast wręcz przeciwnie - jest rozbawiona całą sytuacją.

Galaxia: Śmieszne. Co tak te nędzne kreatury jak wy mogą zrobić?!

GCW: Gwiazdny Atak Laserowy - atakujemy czarodziejkę. Choć atak jest potężny, Galaxia wytwarza coś w rodzaju ściany ochronnej, ale atak czarodziejki trwa nieustannie. Galaxia uśmiechając się pyta:

Galaxia: Tylko tyle?

GCS: Gwiazdny Atak! - do ataku przyłącza się druga czarodziejka.

Galaxia: Niepotrzebnie tracisz energię.

Galaxia zachowuje się w taki sposób, jakby atak dwóch czarodziejek zupełnie nie był w stanie nic jej zrobić.

GCO: Gwiazdny Atak Inferno!

Gwiazdne Czarodziejki atakują Galaxię, a ta jakby wystraszona pyta się sama siebie.

Galaxia: Co takiego? Walczą ze mną?!

Zarówno Gwiazdne Czarodziejki, jak i Galaxia wkładają całe swoje siły w ten atak. Stawką jest wojna galaktyki bez rządów zła, i okrutnej Galaxii.

Galaxia: Śmiały rzucić wyzwanie ostatniej wojownicy? W galaktyce, to niesłychane!

Gwiazdne Czarodziejki walczą ze wszystkimi siłami, nagle bariera ochronna, która broniła Galaxię, wybuchła. Czarodziejki podwajają swój atak. Galaxia zostaje trafiona, przez chwilę widoczne są czerwone motyle, a zaraz potem Legendarna Wojowniczka, jeszcze przed przemianą w Galaxię. Czarodziejka z Księżyca patrzy na przerażające zajście. Do jej nogi przytula ona jest mała Chibi-Chibi. W tym momencie dzieje się to, na co wszyscy czekali. Galaxia upada na kolana, a koło niej pojawia się jej krew.

GCO: Tak!

GCS: Udało się!

GCW: Ona nie jest niezwyciężona. Jeśli będziemy walczyć razem, możemy ją pokonać.

Nagle Galaxia podnosi się z ziemi. Jest bardzo zła.

Galaxia: Nie tak prędko! Nie doceniacie mnie!

Galaxia wyciąga swój miecz i rzuca go przed siebie. Ten wbija się w ziemię i w tym samym momencie uwolniona zostaje niszcząca moc wypływająca z miejsca przebicia.

Galaxia: Chciałam szybko odebrać wam Gwiazdne Złoto, ale zmieniłam zdanie i zemścę się za wszystkie krzywdy, które mi wyrządziłyście.

Galaxia kłęczy przy swoim mieczu, z którego emanuje teraz żółto-czerwona poświata. Przez chwilę ponownie widoczne są czerwone motyle. Galaxię otacza żółta poświata. W PEWNEJ CHWILI Galaxia rozpoczyna atak. Czarodziejka z Księżyca tymczasem zdążyła przykryć sobą Chibi-Chibi. Gwiazdne Czarodziejki otoczyła identyczna poświata jak ta wokół Galaxii. Czarodziejki straszliwie krzyczą, chociaż nic widocznego im się nie dzieje. Galaxia najwidoczniej zadaje im ból. Nagle Gwiazdne Czarodziejki rozdziela wybuch, każda zostaje odrzucona w innym kierunku. Chwilę potem spadają



na ziemię. Gwiazdne Czarodziejki Waliki patrzy z pogardą na Galaxię, lecz ją tylko się uśmiecha.

GCW: Zostaw - edwo wypowada to słowo. Ale Galaxia z jeszcze większą przyjemnością nadeptuje na rękę Gwiazdnej Czarodziejki Waliki. Ta wydaje przeraźliwy krzyk bólu.

Galaxia: No i jak? To już koniec?

Gwiazdne Czarodziejki - Waliki i Swobody, leżą nieprzytomne. Galaxia uśmiecha się pod nosem, ma chyba zamiar zaatakować ponownie, lecz nagle pojawia się przed nią Czarodziejka z Księżyca.

CZK: Biagam, przestań, nie chce tracić moich przyjaciół, nie chcę patrzeć jak cierpią.

Galaxia: Hy

GCO: Nie lędy droga czarodziejko! - ostatkiem siły poucza Bunny Czarodziejka Ocalenia, która właśnie się oknęła.

GCS: Ona nie ma Gwiazdnego Złota, jest uosobieniem zła.

GCW: Z nią nie można pertraktować.

CZK: Nieprawda! tym słowem wywołuje zdziwienie Gwiazdnych Czarodziejek.

CZK: Wszystkie, jesteśmy czarodziejkami, na pewno możemy dojść do porozumienia.

Nagle na ziemię zaczynają spadać krople krwi Galaxii, a jej prawa ręka zaczyna pękać jak szkło.

CZK: Tak samo cierpimy. Tak samo boli nas serce. Tak samo krwawią nasze rany.

W Galaxii narasta furia. I znów przez chwilę widać, a może tylko czuć, czerwone motyle. I ponownie widać Legendarną Wojowniczkę przed przemianą. Nagle Galaxia uderza z całej siły Czarodziejkę z Księżyca w twarz.

GCW: Czarodziejko! - Czarodziejka Waliki podbiega do Usagi, łapie ją przed upadkiem na ziemię. Chwilę potem sama upada.

Galaxia: Tak samo? Nie obrażaj mnie! Jestem twórcą nowej galaktyki. Jestem nadczłowiekiem!

Galaxia zaciska pięści, wokół niej ponownie pojawia się żółta poświata. Przekłada miecz do prawej ręki.

CZK: Nie okłamuj się, przecież nie tego pragniesz. Udowodnij to!

Na ręce Czarodziejki z Księżyca pojawia się jej berło. Usagi podnosi je do góry, a wokół niej pojawia się dziwne światło.

Galaxia: Światło.

Gwiazdne Czarodziejki i Chibi-Chibi parzą na całe zajście ze zdziwieniem.

CZK: Kryształowo Potężnego Srebrnego Księżyca!

Galaxia zakrywa oczy przed oślepiającym światłem.

GCO: Jak ciepłe światło.

GCS: To jej prawdziwa potęga.

GCW: Księżniczko!

Gwiazdne Czarodziejki są zachwycone.

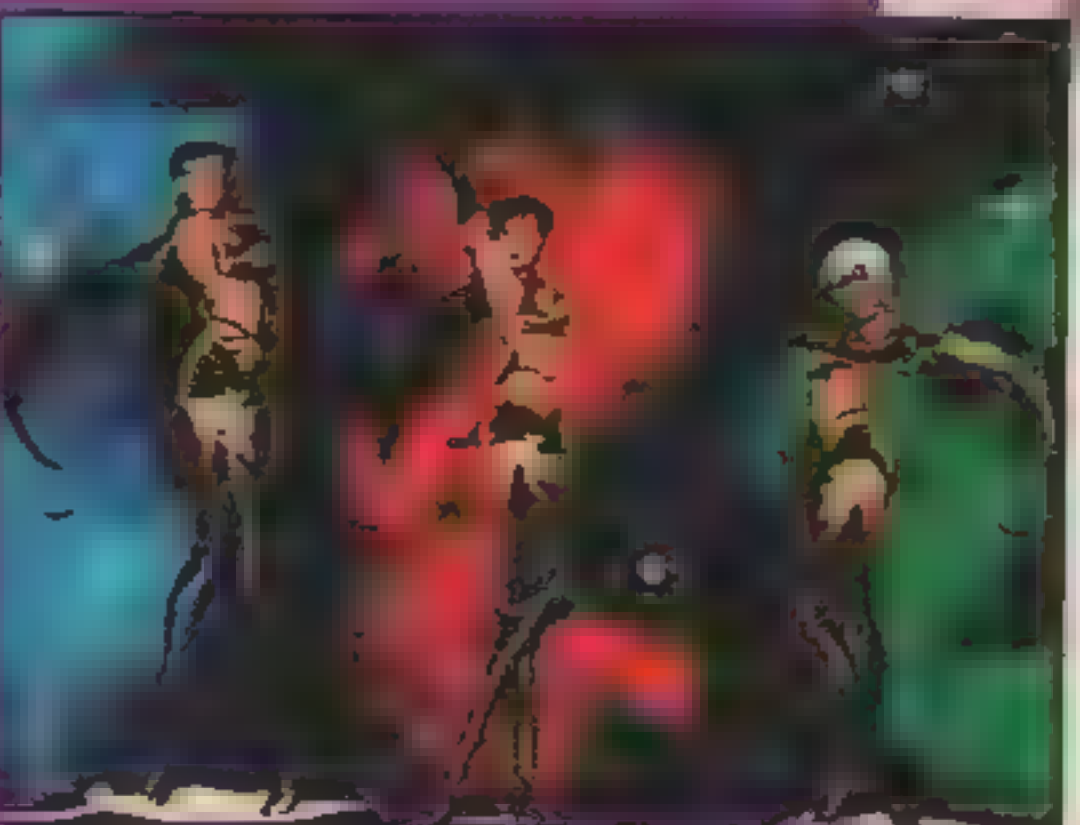
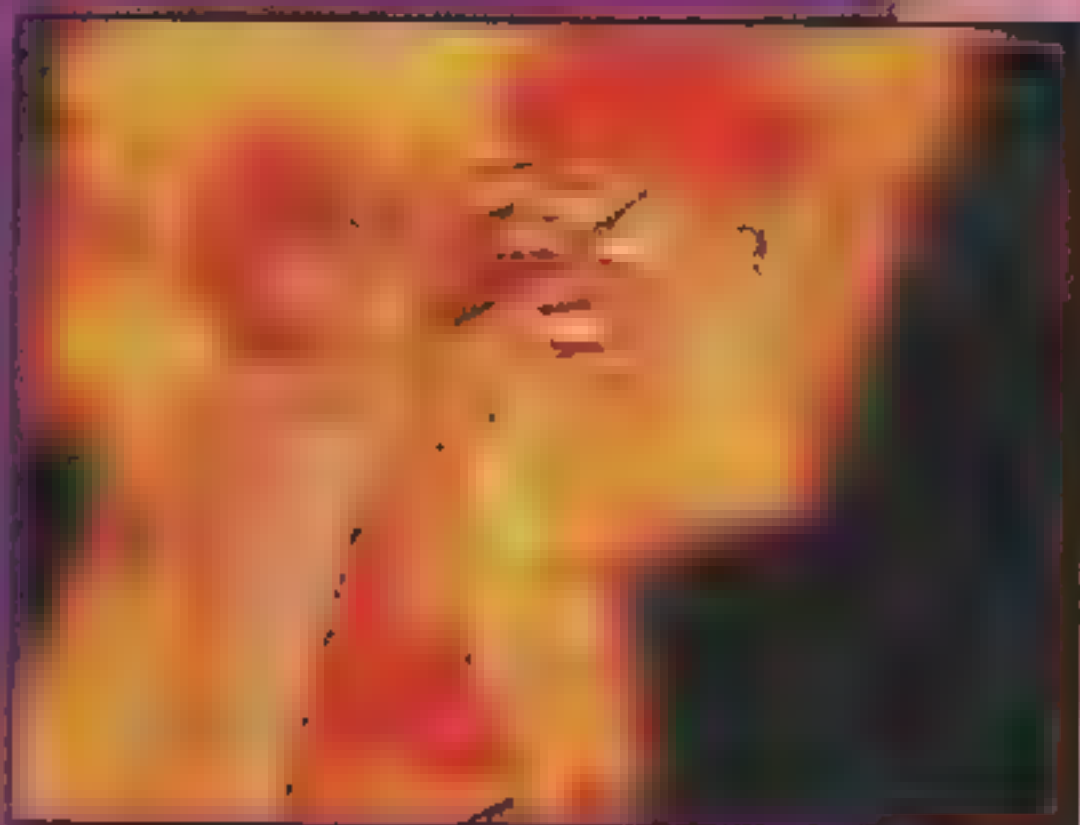
CZK: Proszę!

Galaxię zalewa światło - w pewnej chwili przeraźliwie krzyczy. Gdy światło gaśnie, Galaxia zaskakuje Usagi i ścina jej berło. Czarodziejka z Księżyca upada.

CZK: Niemożliwe.

Galaxia: Widzisz? Zrozumiałaś już, że nikt mnie nie pokona. Zniszczę twoje gwiazdne ziarno, nich prze-





stanie błyszczeć. Grr!

Galaxia rzuca się do ataku ze swym mieczem, ale Gwiezdna Czarodziejka Walki szybko reaguje i pierwsza pojawia się przed Usagi. Czar, który miał trafić Bunny, trafia Gwiezdną Czarodziejkę - czarodziejka przeraźliwie krzyczy.

CZK: Czarodziejko Walki!
GCW: Nie pozwolę ci! Nie woń no jej! Obronę ją nawet za cenę własnego życia!
GCO: Czarodziejko!
Galaxia: Czyżby? Nie rozśmieszaj mnie.

Galaxia rozpoczyna atak. Gwiezdna Czarodziejka Swobody i Ocalenia nacierają na Galaxię. Ta atakuje i trafia Czarodziejkę z Księżyca schowaną za Gwiezdną Czarodziejką. Walki krzyczy - czarodziejko! Galaxia wydaje się być bardzo rozbawiona.

Galaxia: Widzę, że wszystkie chcecie zginać od mojego miecza.
GCO: Nigdy tego nie zrozumiesz.
Galaxia: Czego?
GCO: Nie możemy pozwolić, żeby zniknęło takie światło.
GCS: Nie chcemy światła pozbawionego miłości i nadziei.
CZK: Czarodziejko!
GCW: Kochamy twoje światło czarodziejko!
CZK: Czarodziejko Walki!
GCW: Liczę na ciebie, wierzę w ciebie z całego serca.

Po tej wypowiedzi Gwiezdne Czarodziejki odwracają się w stronę Galaxii, aby bronić Usagi.

GCW: Trzy Gwiazdy!
GCS: .. Po raz ostatni!
GCO: ...Użyj swojej mocy!
Przekonasz się! - mówią do Galaxii.
Galaxia: Zamienię wasze światło w ciemność.

Galaxia zaczyna atak.

CZK: Czarodziejko Walki!

Gwiezdne Czarodziejki biegną w stronę Galaxii, nagle wszystkie górze z kaja.

CZK: Nie!

Po niebie rozchodzi się światło w różnych kierunkach. W oddali słychać głos Gwiezdnej Czarodziejki Walki.
GCW: Czarodziejko z Księżyca, błagam! Zaniesi dziom promyk nadziei!
CZK: Nie, Nie.

Na niebie pojawia się potężna eksplozja. Czarodziejka z Księżyca wykrzykuje ze łzami w oczach - Nie! Po ponownej eksplozji na ziemię spada Gwiezdne Czarodziejka z Księżyca i Chibi-Chibi ze łzami w oczach patrzą, jak giną ich przyjaciele, miasto. Przez chwilę ponownie widać Legendarną Woowniczkę, chwilę potem pojawia się Galaxia, która ma zamiar zaatakować Gwiezdne Czarodziejki.

Galaxia: To już koniec!

Czarodziejka z Księżyca zagradza drogę atakującej Galaxii, na piersiach widoczne jest jej Gwiezdne Ziarno, z którego wychodzi dziwne światło.

GCW: Ależ to jest!
Galaxia: Co to takiego?
GCO: Gwiezdne Ziarno.
GCS: Emanuje tak niezwykłą energią!

Od Czarodziejki z Księżyca bije piękne światło.

Galaxia: To jest światło Księżniczki. W całej galaktyce nie ma takiego drugiego.

Galaxia atakuje Czarodziejkę z Księżyca. Trafiona czarodziejka wydaje krzyk bólu. Znikają jej skrzydła z piór.

- Czarodziejko z Księżyca! krzyczą przerażone Gwiezdne Czarodziejki. Postać Usagi prawie znikła, ale widoczne jest jej Gwiezdne Ziarno.

Galaxia: Ludziska! się, że pokonasz mnie takim nadzycznym światłem? Jesteś żalosa!

Galaxia wyciąga rękę, na której pojawia się Gwiezdne Ziarno Czarodziejki z Księżyca. Ta potwornie krzyczy - zanika, wyciąga rękę, jakby chciała kogoś chwycić. Galaxia zanosi się śmiechem, natomiast Gwiezdne Czarodziejki płaczą. Gwiezdna Czarodziejka Walki przeraźliwie krzyczy.

GCO: Dlaczego?
GCS: Dlaczego nie możemy wygrać choć walczymy ramie w ramie?

Nagle Gwiezdne Czarodziejki dostrzegają pełno czerwonych motyli. Chwile potem słychać głos - Nie traćcie wari!

Chibi-Chibi stoi nad ciałem Bunny. Głos kontynuuje.
- Zastanówcie się nad celem waszego życia. Pomyślcie, dlaczego los zetknął was z tymi ludźmi!

GCO: Księżniczko! Czy to był głos księżniczki?

Galaxia zamyka rękę i rozgniała Gwiezdne Ziarno Czarodziejki z Księżyca.

Galaxia: Za późno. Teraz cała galaktyka należy do mnie. Jest moja!

Galaxia podnosi miecz emanujący złą energią. Widać Galaxię stojącą na asteroidzie. Wokół niej rozświecają się tysiące pięknych gwiazd. Niebo jest śliczne. Galaxia jednak jest smutna.

Galaxia: Dlatego pokonałam chaos, dlatego walczyłam na śmierć i życie. Chaosie, twoja potęga rośnie, nie mogę dłużej wciąć cię w moim ciele. Nie chcę, żeby tak się to skończyło. Muszę coś zrobić. Kto, jeśli nie ja, obroni wszechświat. - Galaxia wstała - Leć moja gwiazdo, mój promyku nadziei - teraz z piersi Galaxii wydobywa się Gwiezdne Ziarno. Ukryj się gdzieś daleko w galaktyce, gdzie chaos cię nie odnajdzie. Leć do osoby, która się z tobą zaopiekuje. Szukaj miłości i sprawiedliwości.

Gwiezdne Ziarno Galaxii zamieniło się w śliczne, duże czerwone motyle.

Galaxia: Niech potęga zła nigdy cię nie znajdzie.

Ponownie jesteśmy w miejscu, w którym Galaxia toczy wojnę z Gwiezdnymi Czarodziejkami.

Galaxia: Przygotujcie się, odbiorę wam światło. Grrr!

Chibi-Chibi stoi przyglądając się całej scenie. Znowu widać czerwone motyle.

GCW: Księżniczko, daj nam się do walki!

Gwiezdna Czarodziejka Ocalenia i Gwiezdna Czarodziejka Swobody podnoszą się z ziemi.

Galaxia: Precz z wami! - atakuje Galaxia.

Chibi-Chibi ziożyła rączki i zamknęła oczy. Z jej oczu zaczęły płynąć łzy, które spadają na ziemię. Nagle z jej też utworzyły się różowe kręgi, tak samo jak na wodzie po wrzuceniu kamienia.

GCW: Co to?
Galaxia: Co to za światło?

Kręgi robią się coraz większe i większe. W końcu docierają nawet do ciała Czarodziejki z Księżyca.

Galaxia: O nie, światło, które dorównuje mojej mocy. Miałam nadzieję, że je wyteplam w całej galaktyce.

Czarodziejka z Księżyca otworzyła oczy i pyta: - Światło?

Mała Chibi-Chibi nadal stoi z zamkniętymi oczami i złożonymi rączkami, wygląda jakby była w transie.

Galaxia: Promyk Nadziei, wkrótce się przebudzi?

Teraz widać Ziemię zawieszoną w kosmicznej pustce. Piękne różowe światło zaczyna zalewać całą jej powierzchnię. Promyk Nadziei budzi się do życia.

Mangosia

Sailor Moon - Sailor Stars

Produkcja: Naoko Takeuchi, Toei Animation
Toho Kodansha
Dystrybucja: Toei Animation Co., Ltd. Poland
Reżyseria: Junichi Sato
Muzyka: Takahiro Aizawa, Tetsuya Kuroda
Kazuo Sato

MANGA ZA DARMO!

TO ABSURD. TANIA MANGA TO NASZA OFERTA!



Wszystkie DVD 25.00 zł
Jedyna jedyna w swoim
rodzaju oferta!



Posiad 1000 tytułów
w formacie (VHS, DVD, LaserDisc)
i nie pomylić się
z tytułami (VHS, LaserDisc)
współczesnymi
pamiętaj!

Przez wszystkie
rodzaje nowych
manga dla
każdego.

Przez wszystkie
rodzaje nowych
manga dla
każdego.



Przez wszystkie
rodzaje nowych
manga dla
każdego.



Przez wszystkie
rodzaje nowych
manga dla
każdego.

MANGA
POWER

Przez wszystkie
rodzaje nowych
manga dla
każdego.



NINJA SCROLL
2400
Czas 117 min.



NICKED
2400
Czas 117 min.



MASAMUNE
SHIROU'S
(APPLES)
2400
Czas 117 min.



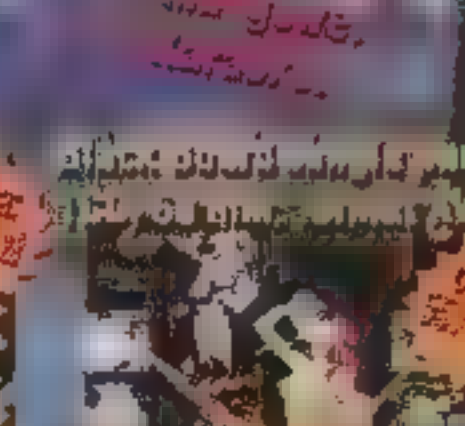
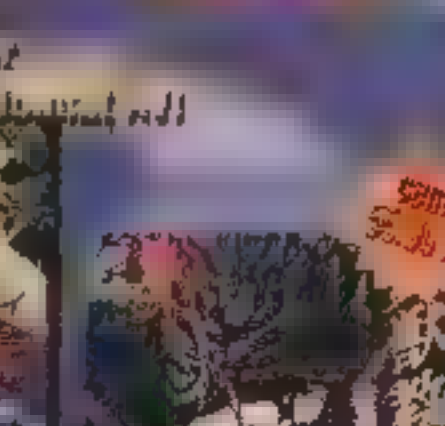
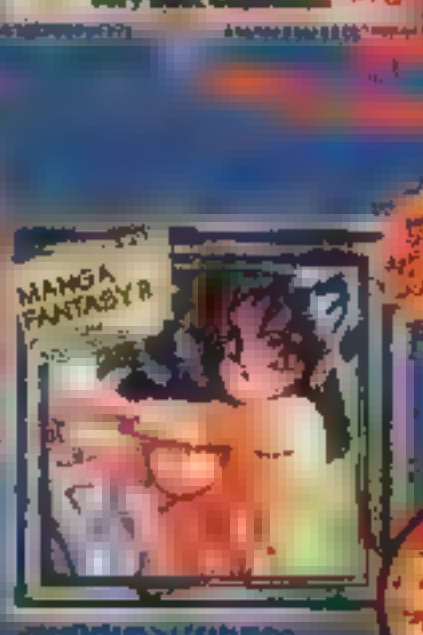
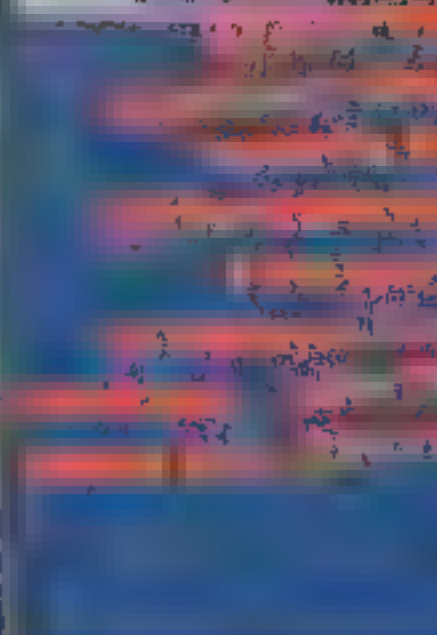
AKIHA
2400
Czas 117 min.



THE
PROFESSIONAL
2400
Czas 117 min.



FIRST OF
THE NORTHSTAR
2400
Czas 117 min.



Internet: <http://www.exe.com.pl> E-mail: exe@exe.com.pl

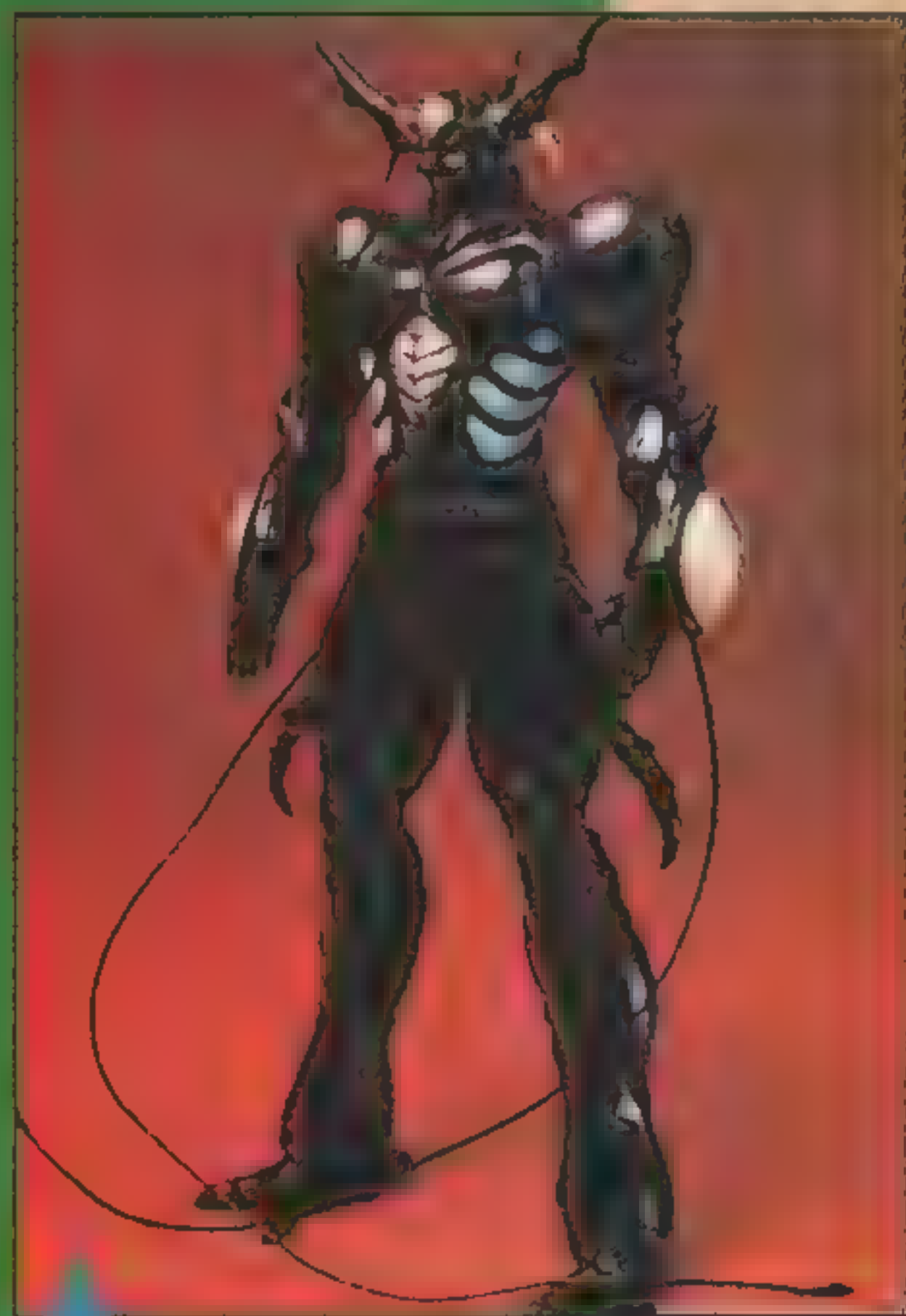
E-mail: exe@exe.com.pl

STOISKO FIRMOWE
DOM HANDLOWY "KAMELEON"
ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław
BIURO HANDLOWE
EXE, ul. Kłosa 4, 51-152 Wrocław

SPRZEDAŻ WYSTĘPÓW KORESPONDENCYJNE
EXE, Skł. poczt. 63, 53-650 Wrocław
TELEFONY
tel. (071) 3537002, tel. (071) 3537003
tel. (071) 3537004, tel. (071) 3537005



EXE



Guyver - Garage kit po skiejeniu pomalowany w Aptom 5 z serii Guyver

MODEL CZY GARAGE KIT?

Swiat mangi to nie tylko komiksy i filmy. To przede wszystkim potężny biznes zabawkarsko-rozrywkowy. Każdej premierze towarzyszy niezwykła akcja reklamowa, przewyższająca zasięgiem i rozmiarami, wszystko co możemy zobaczyć na Zachodzie.

Sprzedawane są celuloidy, oryginalne szkice (często z podpisem autora), plakaty, książki, albumy, płyty z muzyką i całą ścieżką dźwiękową, oraz zabawki, zabawki z a b a w k i.

W tokijskiej dzielnicy Harajuku tuż obok miejscowego „Kiddi Landu” powstał nawet sklep poświęcony wyłącznie jednej postaci - Totoro.

Szaleństwo rozpoczęło się na dobre dwadzieścia lat temu a dokładnie w 1979 roku, kiedy firma Bandai wprowadziła na rynek klasycznego Gundama RX-78. Sukces był natychmiastowy. Według oficjalnej statystyki, do dnia dzisiejszego

KĄDZY OBYWATEL CE SARSTWA JAPONSKIEGO (i to od początku istnienia) kupił przynajmniej jeden model związany z serią Gundam. W lutym 1998 roku, na łamach miesięcznika „Hobby Japan” ukazał się bogato ilustrowany artykuł zatytułowany „History of the Gundam Models”. Zajęło to bez mała siedemdziesiąt stron formatu B5, w kolorze.

Firma Bandai jest dziś prawdziwym potentatem w dziedzinie modelarstwa. Wydaje nawet własną antologię mangi science fiction, „Cyber Comix”, w której dominują rzecz jasna, przygody Gundama, tworzo-

ne przez nas, epszych rysowników.

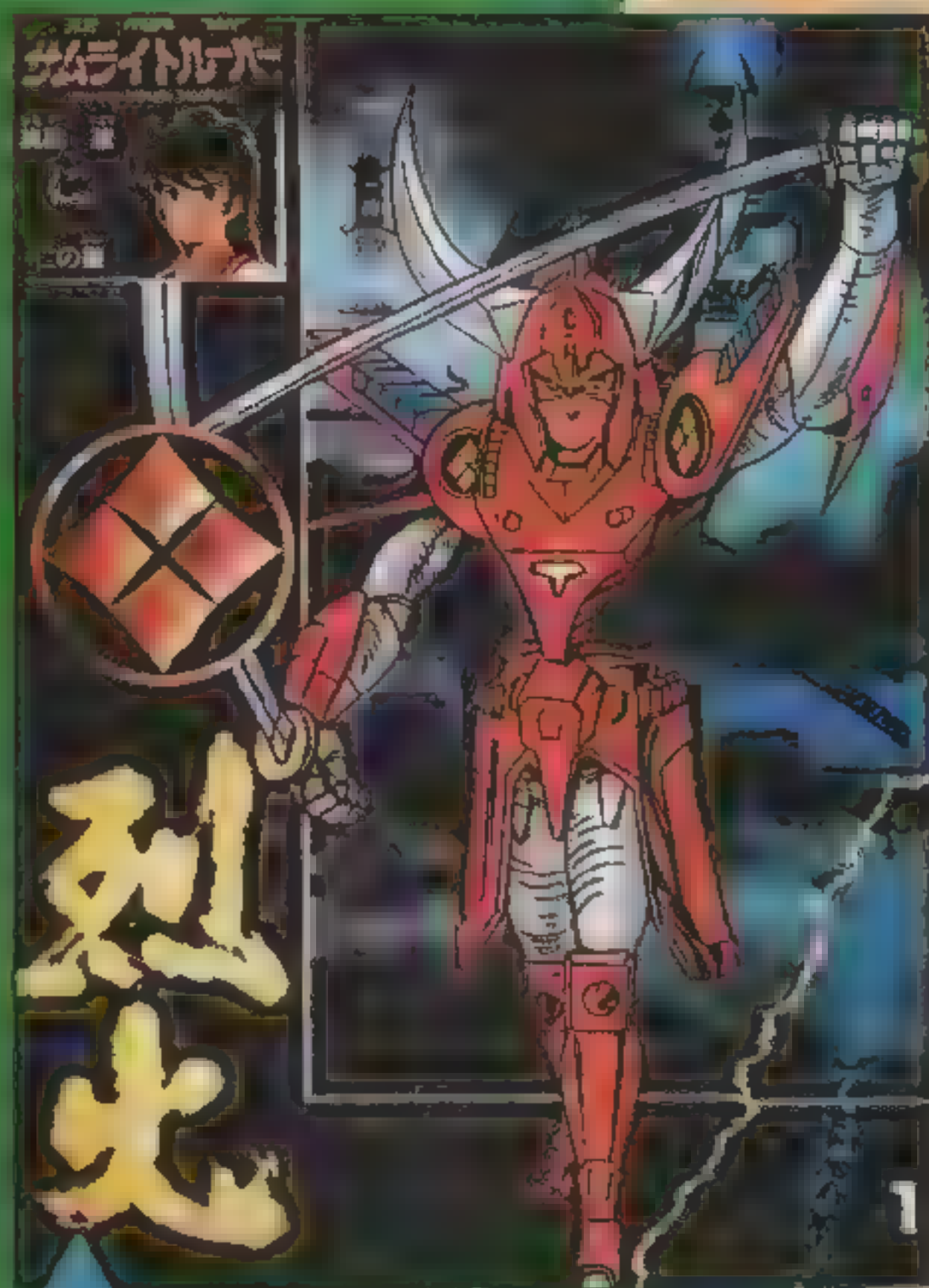
Modele przechodziły swoistą ewolucję. Te wyprodukowane przed 1988 rokiem wymagają dużej ilości kleju oraz farby, i na ogół są nieco statyczne. Wraz z postępem techniki przybyło fajerwerków, ruchomych części, świateł, dymów i dźwięków. Do dziś pojawiają się także „duplikaty” starych zabawek, namiętne poszukiwanych przez kolekcjonerów. Ceny oryginałów prze-



Gundam - Gundam RX-78 w pełnej kolorze: Bandai

kraczącą granicę zdrowego rozsądku. Za mój egzemplarz Daimosa z 1978 roku (w pudełku) oferowano ponad 900 dolarów, VF-1S Strike Valkyrie na rynku angielskim kosztuje 500 funtów.

Bandai wprowadziła klasyfikację własnych produktów. Symbol HG (high grade) oznacza najwyższą jakość. MG (master grade)



Repper - Repla z grupy Yodan Samurai Troopers - reka 3ma - model firmy Doyusha



Rei - Garage kits; Rei Ayanami

to stopień nizej, a LM (limited model) to w zasadzie zwykła zabawka. Czasami - jak w przypadku większych modeli z serii Neon Genesis Evangelion - zdarzają się hybrydy typu LMHG. Co to dokładnie znaczy - wiedzą jedynie Japończycy.

Poza legalnym rynkiem komercyjnym istnieje całkiem inny, rozległy świat modeli tworzonych przez i dla otaku. Świat garage kits (kto z nas pierwszy wprowadzi polską nazwę?), Garage kits zasadniczo dzielą się na dwa rodzaje: wykonane z winylu oraz z żywicy. Winyl jest miękki i błyszczący, wprost idealny do postaci ludzi (ewentualnie humanoidów). Żywica - twarda i matowa - służy za tworzywo do produkcji robotów

Garage kits są na ogół nieruchome, jak rzeźby. Kolekcjonerom nie sprawia to zbyt wielkiej różnicy, gdyż liczy się przede

wszystkim marka. Niektóre serie nie istnieją na oficjalnym rynku zabawkarskim (np. „Five Star Stories”), co podnosi wartość „modeli garażowych”. Głównym mankamentem jest oczywiście cena oraz gigantyczny wkład pracy. Nie bez przesady można stwierdzić, że garage kits są kupowane przede wszystkim przez doświadczonych modelarzy. Każdy element figurki należy dopasować (czasem podgrzać, żeby na przykład dłoń pasowała do przedramienia), skleić i wreszcie pomalować. Roboty dużo - czasem trwa miesiącami - ale warto poświęcić siły dla osiągnięcia końcowej satysfakcji.

Dobra rada: jeśli kupujesz model lub garage kit, przede wszystkim zwracaj uwagę na jakość. Wśród firm modelarskich najlepsze to Bandai oraz Doyusha, inne zwłaszcza te, które od niedawna wkroczyły na rynek mają jeszcze wiele do nadrobienia. Garage kits to całkiem odrębna sprawa. Produkowane w krótkich seriach, wyraźnie różnią się między sobą dokładnością wykonania. Z ich obejrzeniem bywa jednak kłopot, gdyż pakowane są na ogół w zwykłe, szare pudełka, czasami z naklejonym zdjęciem

Dobrym przewodnikiem po świecie modeli są japońskie miesięczniki „Hobby Japan” i „Model Graphix”. Pierwszy z nich to opasły tom, objętość mniej więcej czterystu stron, drugi - grubością i formatem przypomina „Animedia”

Gdzie kupować? Najlepiej i najtaniej u źródła. W Japonii. Tam też jest największy wybór. Dział modeli i „chara toys” można znaleźć w KAŻDYM sklepie z zabawkami, zaś mekką dla zbieraczy i producentów garage kits są letnie targi o nazwie Wonder Festival. Nie każdego jednak stać na wyjazd do Japonii... Modele sprzedawane w Zachodniej Europie są za to o połowę droższe niż w Tokio. Londyński sklep „Forbidden Planet” żąda stu funtów za 12 Evangelion!

Polscy otaku, nie bacząc na wszelkie przeszkody, coraz liczniej szturmują wrota do świata mangowych cudów zaklętych w winyl i plastik. Z myślą o Was, po wakacjach, na łamach „Kawaii”, pojawi się cykl artykułów pod roboczym hasłem

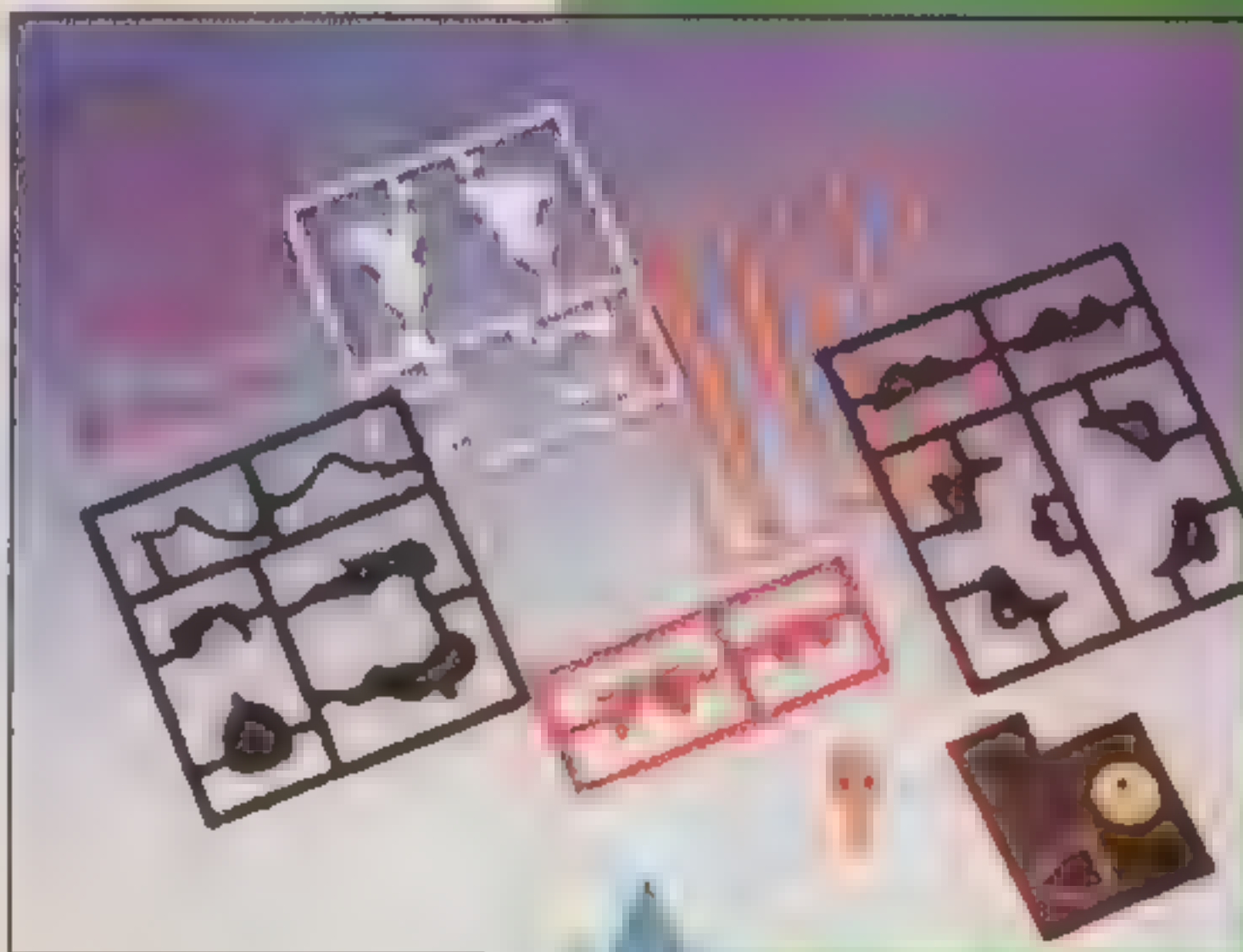
„Jak i malować modele oraz garage kits”. A może ktoś ma lepszy pomysł na tytuł? Piszcie! Czekamy

Witold Nowakowski

Wszystkie modele widoczne na zdjęciach pochodzą z MANGAZYNU



Godzilla - Godzilla na sprzedaż (na dokładkę Mothra) model firmy Bandai



Sailor - Sailor Jupiter przed montażem Bandai



KITSUNE, TANUKI I RESZTA...

W zeszłym miesiącu mieliście okazję poznać część mistycznego świata japońskich demonów. Wszystkie wymienione tam okazy były powstającą w ludzkim umyśle personifikacją strachu przed ciemnością, naturą oraz tajemnicą życia i śmierci. Ekipa z którą obecnie mamy zamiar Was poznać (w przeciwieństwie do swoich druhów sprzed miesiąca) istnieje naprawdę. Ich przedstawiciele zna każdy z Was, jeśli nie z ZOO to z własnych domów lub tajemnych zakamarków ulic. Nie możecie zaprzeczyć? Lisy, kuny, koty, psy.

Wątpliwości może naturalnie budzić dyktando, co takiego w nich mistycznego? No cóż. Nawet nasza „cywilizowana” europejska kultura przypisywała niektórym z nich swoistą symbolikę. Przyznajcie się tak z ręką na sercu, ile osób bez mrugnięcia okiem potrafi iść dalej, gdy na drodze przebiegnie mu czarny kot? Świat demonicznych zwierząt był i jest w Japonii niezwykle bogaty. Mieszkańcy Kraju Wschodzącego Słońca podchodzili do tematu zwierząt bardzo niejednoznacznie. Wiele z nich uznawało za boskich, wystanników, inne były przedstawicielami ciemnych sił. Nawet w ramach tego samego gatunku kolor

decydował, czy należało go czcić, czy lepiej było go straszyć. Tak jest z kotami, które przedstawiciele o rudej sierści uważali za posłańców piekieł lub demonów. Jednocześnie ten sam mruś, jeśli dwukolorowy był przez pewien czas symbolem kupieckiej powagi. Postać kotka z uniesioną do ucha łapką zwaną maneki-neko należy w Japonii do najpopularniejszych talizmanów. Z kolei kot trójkolorowy miko-neko, uważany jest powszechnie za najbardziej złośliwą gatunek, groźniejszą nieraz od rudych postrachliwów. Wystarczy jednak pojechać na północ kraju, by usłyszeć, że kot trójkolorowy jest najlepszym przyjacielem i szczególnie rybacy darzą go przyjaźnią i szacunkiem. Podobnie ma się sprawa z lisami. Jedne o kolorze srebra (jak każda tradycja) są wystannikami bóstwa, rodzaju Inari. Są to zwierzęta otaczane czcią i ich figurki często można spotkać na obrzeżach ryżowisk i w przedsionkach świątyni Inari. Jednocześnie ich krewniacy o rudych kitach uważani są za najbardziej chyba psotne zwierzęta na terenie Japonii. Lepiej z takimi nie zadzierać, tym bardziej, że obrażone potrafią naprawdę nieźle nam rozrobić i doprowadzić dręczyciela do obłędu lub śmierci. Ale po kolei.

Zacznijmy od zwierząt, które natura obdarzyła sówicę w umiejętności zwane magicznymi. Czyli od lisów zwanych

Wracając do tematu prowincji Shimane, to tam najczęściej można spotkać rodziny zwane kitsune-mochi. Wierzy się, że lisy otaczają takie rodziny specyficzną ochroną. Rudaki są niewidzialne i chodzą wszędzie ze swoimi właścicielami. Ponadto chronią ich obejścia i pola, jak również dbają by nikt ich właścicielowi nie wyrządził krzywdy. Świadomych lub niewiadomych elementów mogą opętać lub pozbawić życia.

Niezależnie od czasów, czy miejsca, wspólnymi cechami, które zawsze łączono z lisami były: możliwość zmiany swojej postaci na ludzką i tzw. „opętanie” przez lisa. O ile to pierwsze stanowiło na ogół element humorystyczny wielu lisich legend i zawsze służyło jakimś psikusowi, to druga cecha nie przysparzała kitsune wielu zwoleńników. Wiercono (i często nadal się wierzy), że lis potrafi doprowadzić człowieka do szaleństwa i często śmierci. Zjawisko to zwane jest kitsune-tsuki i po dzień dzisiejszy nazywa się nim: napady szaleństwa lub nieuleczalne choroby psychiczne. Nie ma się z czego śmiać. Zjawisko było, tak popularne pod koniec XIX wieku, że rząd powołał nawet cesarską komisję, która miała ustalić naukowe podstawy zjawiska kitsune-tsuki. Największe badania prowadzono zwłaszcza w prefekturze Shimane, znanej w Japonii z najczęstszych powiązań z lisami. Badane osoby przyznawały się najczęściej, że same są lisami. Lekarze zarzucili badania w momencie gdy ujawniły, że większość przebadanych osób miała bardzo niski poziom inteligencji.

Posiadaczem lisa nie może zostać byle kto, ich właściciele to zamknięte klany, a prawo własności do lisich usług jest dziedziczne. Jedyną szansą na nabycie lisa jest wejście do rodziny kitsune-mochi przez małżeństwo, lub nabycie praw do lisej ochrony poprzez zakup ziemi lub nieruchomości.

Wracając do tematu prowincji Shimane, to tam najczęściej można spotkać rodziny zwane kitsune-mochi. Wierzy się, że lisy otaczają takie rodziny specyficzną ochroną. Rudaki są niewidzialne i chodzą wszędzie ze swoimi właścicielami. Ponadto chronią ich obejścia i pola, jak również dbają by nikt ich właścicielowi nie wyrządził krzywdy. Świadomych lub niewiadomych elementów mogą opętać lub pozbawić życia.



tego nam powszechnie historycznie zależny jak i epoki. Bywały

Nabycie lisa ma (jak wszystko) swoje dobre i złe strony. Jak to z życiem. Sąsiedzi będą się od tej pory ciebie bać i będą się wystrzegać nawet złych myśli o tobie, ale jednocześnie będą się ciebie bać jak ognia. Z konieczności właściciele lisów są osobami izolowanymi w wioskowej społeczności. Przyjaźń z nimi nie należy do najcieplej widzianych.

Innym faktem (historycznym), o którym warto by wspomnieć, to ultimatum wysłane przez taikę Toyotomiego Hideyoshi zaadresowane do bóstwa Inari, naturalnie związanego z lisami. Jego powodem była ciężka choroba wnuczki (córkę przybranego syna) taiko. Władca ostrzegł, że jeżeli choroba (spowodowana prawdopodobnie przez lisa) nie zniknie, zarządzi on polowania na lisy w całym kraju. Biorąc pod uwagę, że historia milczy o wytopieniu lisów w Japonii, natomiast wspomina o fundowaniu bramy w świątyni Fushimi, przynajmniej należy, że groźba odniosła właściwy skutek.

Osobnym tematem lisich tym razem figli są tzw. „przebieranki”. Otóż lisy mają możliwość przybrania ludzkiej postaci. Metody jakimi to robią są różne i zmieniają się w zależności od rejonu Japonii. Często lis potrafi się zmienić sam z siebie. Inne źródła podają, że aby stać się człowiekiem lis musi położyć sobie na głowie liście trzciny. Najbardziej skomplikowanym sposobem „przebieranki” jest balansowanie czaszką na łbie. Jeśli czaszka spadnie jest po zabawie.

Mimo, że każdy kitsune potrafi przybrać postać dowolnego człowieka, upodobał on sobie postać ślicznej młodej dziewczyny. Głównie wokół tego motywu krąży wiele legend i anegdot. Wyobrażam sobie, ile osób po ich wysłuchaniu brało nogi za pas, na widok młodej piękności wychodzącej samotnie z lasu.

Do popularnych podań należy historia młodego drwala o imieniu Toku. Będąc człowiekiem pewnym siebie i obdarzonym niepospolitą siłą młodziem często drwił sobie z lisów, czym doprowadzał do pasji starszych kolegów po fachu. W końcu stanął zakład (o beczkę sake). Aby go wygrać wystarczyło spędzić noc na lisim urrezysku Maki. Toku nie musiał długo czekać. Nie zapadła jeszcze ciemność, gdy ujrzał w oddali cień lisa naciągającego na łeb trzcynowe listki. Przekonany o swojej przewadze nad lisami Toku nie zdziwił się, gdy zamajaczyła przed nim postać młodej dziewczyny. Drwal rozpoznał ją od razu. Zarówno głosu jak i postaci lis musiał zapożyczyć od córki znajomego chłopca z sąsiedniej wioski. Dziewczyna poprosiła o pomoc w znalezieniu drogi do domu i młodzieniec przepuścił ją przodem. Podczas marszu pilnie obserwował dziewczynę, bowiem zdarza się, że nieuważnemu zwierzakowi może się wysunąć spod ubrania lisa kita. Uparty chwost nie miał zamiaru się pokazać co jednak nie wytrąciło Toku z przekonania, że ma do czynienia z chytrym łudzielcem. Przed chatą rodziców dziewczyny Toku oświadczył głośno, że ich córka jest lisem. Chłop i jego małżonka wysmiali go. Zdenerwowany drwal złapał dziewczynę za włosy i wrzasnął żeby pokazała ogon. Ponieważ krzyki nie odnosiły skutku, młody osiłek złapał kawał drga i wyrzucił domniemanego lisa przez głowę. I tu zaczęły się przysłowiowe schody. Ogon nadal nie miał zamiaru się pokazać, natomiast pobita dziewczyna nie dawała znaków życia.

Rozwścieczony drwal siedzi zwabieni wrzaskami pobili drwala i poważnie zaczęli się zastanawiać nad samosądem. Z opresji wybawił Toku wędrowny mnich, który zgodził się przyjąć go do stanu duchownego, by drwal mógł do śmierci modlić się za duszę zamordowanej dziewczyny. Ceremonia inicjacji polegała na ogoleniu kandydatowi głowy i przywdzianiu kapłańskich szat. Gdy tylko ostatni pukiel włosów opadł na ziemię, Toku usłyszał śmiech i wszystkie zniknęło. Wioska, mnich i martwa dziewczyna. Lisy pozostawiły go pośrodku uroczyska z lysą głową, by na zawsze mógł je pamiętać.

Teraz jeszcze dwa krótkie podania o lisach wdzięcznych i mściwych.

Posiadłość i dom zamieszkiwany przez radcę dworu o imieniu Yasumichi roił się wprost od lisów. Starych i młodych. Mimo, że zwierzęta tylko psociły i nie wyrządzały poważnych szkód, możnowładca zdenerwowany ich postępowaniem powiedział w końcu: „Dość! Miarka się przebrała”.

Wezwał na swój dwór najlepszych strzelców i na następny dzień zarządził wielkie polowanie. Miał być przeszukany cały dwór. Od sufitu po piwnice i cała posiadłość ziemską z zabudowaniami. W nocy dworak miał dziwny sen. Snła mu się stara siwowłosa kobieta siedząca pod drzewem mandarynkowym. Na widok magnata skłoniła się głęboko.

„Kim jesteś?” spytał Yasumichi. Staruszka wyjaśniła mu, że ona i jej krewni oraz dzieci i wnuki od dawna zamieszkują tę posesję. Prosiła za wybryki zwłaszcza młodych członków jej rodu i którzy się przypuszczali, mimo, że pamiętali, jak bardzo urazał spokój i właściciela dworu. Poprosiła jednocześnie aby po raz ostatni darowano im winy. Obiecała poprawę i szczególną opiekę nad domem i rodem Yasumichi. Obiecała również, że odtąd zawsze będzie wiedział, gdy będzie go miało spotkać szczęście. Rano gdy Yasumichi wyszedł przed dwór ujrzał, że pod rosnącym nieopodal drzewem mandarynkowym siedzi stary wyliniały już mocno lis patrzący w jego kierunku. Magnat zaniechał polowania i jak obiecała staruszka lisy nigdy już mu się nie naprzykrzały. Jednocześnie gdy usłyszał szczekanie lisa, wiedział, że spotka go jakieś szczęście.

Teraz o lisiej zemście. Pewien samuraj służący u gubernatora prowincji Kai wychodząc z siedziby sądu ujrzał młodego lisa bawiącego się w pobliżu krzaków. Niewiele myśląc popadł za łuk i zranił malca łepą strzałą o cichym upierzeniu jakich używa się do polowań na psy. Głośno skamłając umknął w krzaki. Samuraj wsiadł na konia i pogalopował do swojej posiadłości zapominając o incydencie. Był już prawie u celu, gdy pod kopyta jego wierzchowca wypadł lis trzymający w pysku płonącą żagiew.





Nim samuraj zdążył strzelić zwierzak pognął w kierunku jego domu. Na podwórku przybrał ludzką postać i cisnął pochodnie na dach. Samuraj w galopie napiął łuk, ale nim dopadł podpalacza na odległość strzał, ten ponownie zamienił się w lisa i zniknął. Domu mimo szybkiej akcji pomocy sąsiadów nie dało się uratować. Spłonął całkowicie. Tak to już jest z rudym przechera.

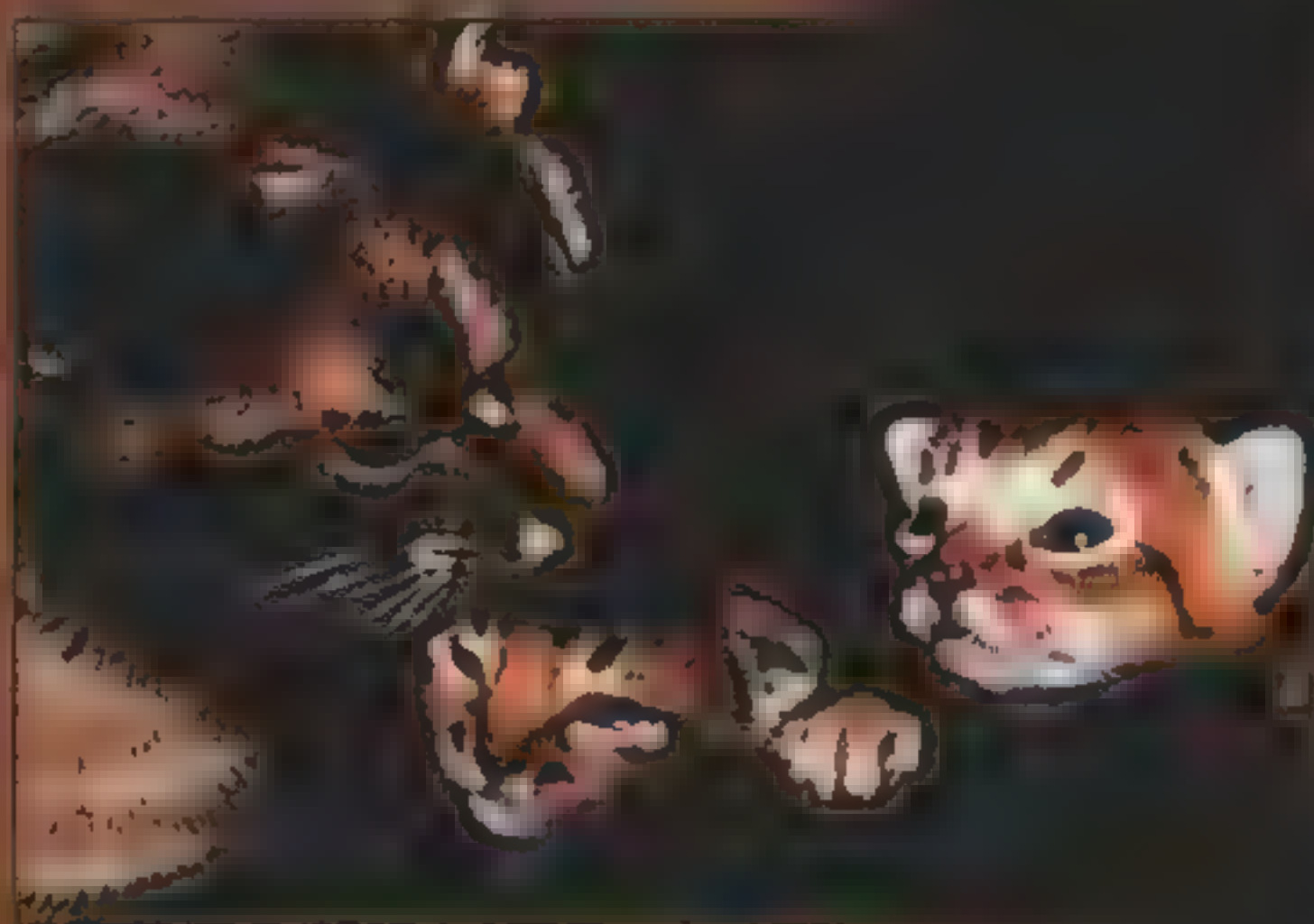
Inaczej traktuje się święte lisy ze świątyni bóstwa Inari w

worato małe trzęsienie ziemi, poczym przyjęło rodzinę w poczet świątynnych sług. Kitsune solennie złożyły dziesięć przysięg, których lisy świątynne zobowiązane są przestrzegać do dzisiaj. Od tego momentu srebrny lis jest posłańcem Inari otaczanym powszechnym szacunkiem i czcią. Jeszcze raz podkreślam, że srebrne lisy nie mają nic wspólnego z opętaniami i wyglupami dzikich pobratymców. Tyle o najpopularniejszych chyba zwierzakach, jeśli brać pod uwagę ilość poświęconych im legend i poważnych literackich pozycji. Włącznie ze sztukami teatralnymi.

Drugim gatunkiem, którym płodna wyobraźnia Japończyka wypełniła świat mitologii, jest nieduże zwierzątko, podobne nieco do borsuka. Ma białe brzuszki, brązowe futerko i puszysty ogonek w ciemne prążki. Są to tanuki (w Polsce mówi się o nich kunopisy, ale tanuki brzmi sympatyczniej). Ich możliwości magiczne są zbliżone do lisich, choć jak podają legendy rzadko są złośliwe. Tanuki nie dość, że jest małym i nieśmiałym zwierzątkiem, jak na złość zawsze usiłuje się wpakować w kłopoty. Podobno łatwo go oblaśkawić.



Właśnie dlatego jego wrota są nieśmiałości. W przebiegu wieństwie do lisów tanuki wywołuje sympatyczne, nie podczucia, chociaż bywają legendy, w których doprowadzony do ostateczności zwierzak potrafi opętać i opońca (tanuki i borsuki) nie gorzej od swojego kolegi nierzadko. Ponadto tanuki podobnie jak lis jest mistrzem przebieganek, potrafi przyjmować dowolne postacie z ludzka włącznie. Nigdy nie rozumiałem, dlaczego posądzaniem o zdolności magiczne Japończycy obarczyli właśnie tanuki. Być może przesadził o tym nocny tryb życia naszego bohatera. Jeszcze raz należy tu podkreślić, że tanuki na wszelkich ry-



mie Fushimi-Inari-Taisha koło Kioto. Tego samego, któremu Hideyoshi ufundował dwupiętrową bramę. Są to lisy o srebrnej sierści i poza kłębami ich nie łączy z rudymi leśnymi złośliwcami.

Inari jest bóstwem nieokreślonej płci, które ma zapewnić bogate plony ryżu. Przed jego świątyniami wystawiane są liczne figurki lisów, a historia wspomina, że w dawnych czasach trzymano na terenie świątyni nawet żywe osobniki. Jak doszło do powiązania lisa z ryżowym bóstwem? Mówi o tym legenda.

Otóż niedaleko Kioto mieszkała para sędziwych srebrzystych lisów z potomstwem. Pewnego razu (źródła świątynne podają, że było to w epokę Kōin) cała rodzina udała się do Fushimi, gdzie ofiarowała swoje usługi w zakresie szerzenia „miłości i sprawiedliwości” (to nie żart). Poruszone prośbą bóstwo wy-

stąpiło. W świątyniach jest przedstawiany raczej jako istotka z gruntu wesoła i ludzom przychylna. O popularności tanuki mogą świadczyć jego różnych rozmiarów podobizny wykonywane najczęściej w ceramice, kamieniu i drewnie. Ich wielkość sięga nieraz dwóch metrów. Najczęściej spotkać można tanuki na progach sklepów restauracji, gdzie stojący na zadnich łapach zwierzak wypinając jasny brzuszek i zapraszając wyciągniętą łapką do środka. Nierzadko figury wystawiane przed „jadłodalniami” trzymają w drugiej łapce buteleczkę sake.

Każdy kto zetknął się kiedykolwiek ze zbiorem mitów, lub bajek japońskich zna zapewne jakiś wariant legendy o magicznym kociolku na herbatę (bumbuku-chagama). To właśnie tanuki jest jej głównym bohaterem. I ta właśnie legenda świadczy o ciepłym stosunku zwierzaka do gatunku ludzkiego.

Najpopularniejsza wersja podania mówi o mnichu, który gotując wodę na herbatę zauważył ze zdziwieniem, że z jego kociolka wysuwa się ogonek. Całe naczynie zmienia się w tanuki. Przerazony mnich wyrzucił kociolka na śmietnik skąd zabrał go śmieciarz. W nocy tanuki po tym jak przybrał swoją właściwą postać, zaproponował swojemu nowemu właścicielowi układ. Otóż śmieciarz miał go pokazywać na jarmarkach, bowiem nasz tanu-

...uwielał chociaż na chwilę popływać się akrobacjami. Wkrótce śmieciarz stał się bogatym człowiekiem. Kociołek wokół którego osnuto tę legendę stał się wkrótce słynnym kotem w prefekturze Gumma.

inna wersja rozpowszechniana głównie po wschodniej stronie Kanału, którego właścicielem stał się ubogi staruszek, który postanowił sprzedać swojego tanuki, w zamian za coś zwierzęcia przemienił się w kociołek z brązu i zaczął się sprzedawać za wygórowaną cenę. W nocy mały spryciarz ponownie przybierał zwierzęcą postać i wracał do staruszka tak, że ten mógł go sprzedać ponownie. Niezbyt to było uczciwe, ale ostatecznie cena kociołka była tak wysoka, że na pocieszenie można dodać, iż na biednych nie trafiało. Przebieg historii zakończyła się dość gwałtownie, gdy kociołek nabył mnich z lokalnej świątyni i nie zastanawiając się długo, napelniał naczynie wodą, po czym postawił je na palenisku. Biedny tanuki musiał uciekać, gdy ogień zbyt mocno przypiekił mu brzusek. Żeby nie zamazać sympatycznego wizerunku tanuki pozwólcie, że pominię epizody, w których nasz bohater jest...
...Tak często zmienia się...
...tanuki z motywami lisimi, że pewnie w kontaktach z ludźmi kłuska biednym tanuki...
...posiada inny charakter. Zresztą takich podan jest...
...tak niewielu, że stanowią marginalny...
...wyjątek potwierdzają jedynie reguły. Na dodatkową obronę tanuki mogę dodać, że w przeciwieństwie do lisów, malactwa prądkowanego malucha zawsze zle się dla niego kończą i srogo ukarany tanuki stanowi przykład ostrzeżenia dla reszty kudłatego bractwa.

Chociaż może dlaczego nie? Opowiem wam o tanuki, którego losy opisano na zwoju typu ema, który znajduje się w Narodowym Muzeum w Kioto (pokój 10 na II piętrze). Jest to historia konkursu postyńskiego w jakim wzięły udział zwierzęta z Chińskiego zodiaku. Jeśli ktoś nie pamięta w jakim występują składzie odsyłam do styczniowego numeru Kawaii. Nie jest ważne kto wygrał zawody, w każdym bądź razie na zakończenie konkursu wszystkie zwierzęta wydały uroczysty bankiet. Głównym gościem, który zasiadł na honorowym miejscu, był jeleni pełniący funkcję sędziego. Wraz z jeleniem na party przybył tanuki. Gdy zobaczył splendor jakim otaczano sędziego zaczął go zazdrość i zaczął rozrabiać i awanturzyć się. W końcu zazała żeby na następnym konkursie to jego powołano jako sędziego. Oczywiście zodiakalne zwierzęta wyśmiały go i pogonili do lasu. Wskreśli tanuki postanowił się zemścić przy pomocy swoich przyjaciół - psów, kraka, owcy, kota. Maszyny wydał zodiakalne bractwa białe. I przegrał. Za namową sokoła tanuki zmienił taktykę i postanowił zaatakować w nocy. Niestety został zauważony przez smoka i musiał uciekać. Ostatnim posunięciem zwierzęcia było przebranie się za diabła oni. Może by to dało jakiś skutek, gdyby nie szczekanie psów. Tanuki bał się parokrotnie. W ten sposób nadmiernie ambitny tanuki pozostał ośmieszony samotny na placu boju, opuszczony zarówno przez wrogów jak i przyjaciół. Podobno to od tej pory zaczął wieść noce żyć, nie mogąc znieść docinków zwierzęcej braci. Podanie mówi, że skończył jako mnich buddyjski usiłujący modlitwą odkupić swoje przewinienia.

O ile stosunek mieszkańca Kraju Wschodzącego Słońca do lisów jest jak widać pełen rezerwy, do tanuki na ogół pełen sympatii, to postać kota zawsze budziła silne kontrowersje. Dużą rolę jak już zaznaczałem miał kolor sierści. Obdarzone największymi zdolnościami magicznymi były koty rudo. Być może miało to coś wspólnego z wizualnym powiązaniem kolorystycznym z lisem. Chociaż pod względem sylwetki podobieństwo jest nikłe. Nie wiemy czy wiesz, ale japoński kot nie może się nawet pochwalić ogonem tak jak nasze mruczki. Ogon wyspiarskiego kota przypomina bardziej króliczą puchłą kłkę. Istnieją oczywiście wyjątki z długimi ogonami, ale te uważane są za wyjątkowo złosliwe i dysponujące wyłącznie czarną magią. Najsympatyczniejszym chyba kocim talizmanem ratującym kocia reputację jest kot maneki neko. Jest to porcelanowy, bądź ceramiczny kotek z uniesioną do ucha łapką. Jego pochodzenie łączy się z dzielnicą Yoshiwara, będącą miejscem, gdzie zostali na terenie Edo zgromadzone wszystkie kurtyzany.

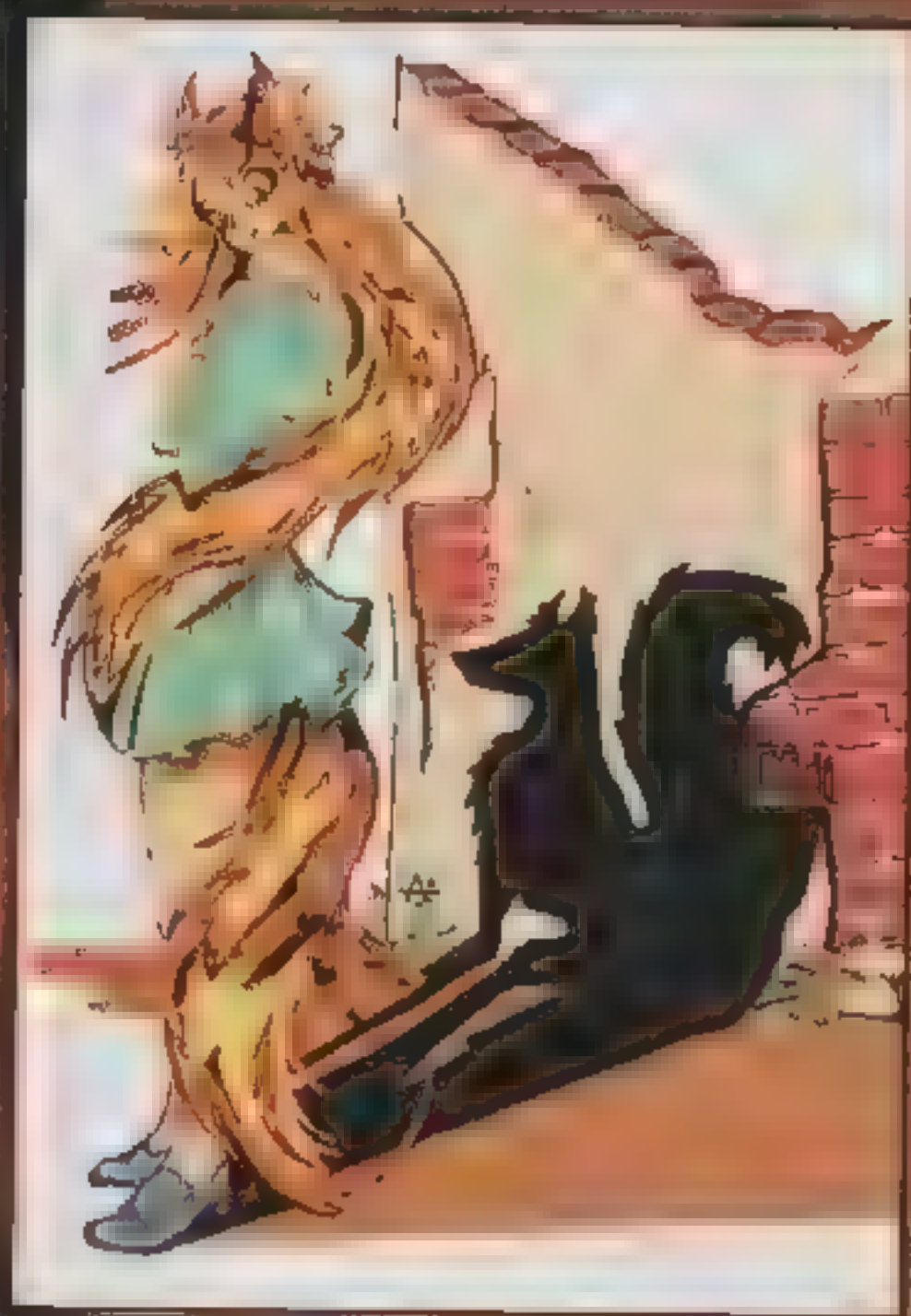
geisze. Kot, o którym mowa był własnością pięknej Usugumo. Pewnego dnia kot zaczął wykazywać nadzwyczajną nerwowość. Drapał dziewczynę najwyraźniej usiłował ją odciągnąć od klientów. Nie spodobało się to jednemu z gości, który nie zastanawiając się długo wyłapał miecz i obciął nieszczęsnemu zwierzęciu głowę. Ta poleciała pod sufit i zagryzła zaczajonego tam węża. Niewiele pomogło, że zwierzęciu wyprawiono wspólny pogrzeb. Kurtyzany nie miały granic. Widząc to jeden z adoratorów zaczął wykonać figurkę kota z uniesioną łapką. Kurtyzana z kotem stała się tak popularna, że zaczęła się pojawiać u wielu gości. Od tej pory maneki neko nazywany jest kotem zapraszającym i często umieszcza się go (podobnie jak tanuki) na witrynach sklepów i restauracji.

inna opowieść o kocie, tym razem demonicznym, jest legenda o pewnym samuraju, który zaopiekował się rudy kocią przybłądą. Złazcza matka samuraja bardzo polubiła miauczącego znajcę. Po krótkim czasie kot zniknął, natomiast w starszej pani zaszły niepokojące zmiany. Unikala światła i chowała się przed licznymi w okolicy psami. Gdy zaginęły dwie służące, a ich skrwawione szczątki odnalazł w ogrodzie sługa samuraja, pojął, że jego małżonkę musiał zabić rudy kot, a potem w jej pościeli zamieszkać z nim pod jednym dachem. Po zeznaniu domniemaną matkę psa, które rozzerwały ją na szluki (Nie no, nie przy jedzeniu dop. Jed).

...są również opowieści, w których koty dopłacają za okazaną im miłość. Jedną z nich jest historia chłopca, który pochodził z biednej rodziny i został oddany do świątyni na nauki. Był dzieckiem bardzo bystrzym i wkrótce stał się ulubieńcem kapłana. Miał jednak pewną denerwującą przywarę - chwilał się malować malować koty. Każdy wolny kawałek papieru natychmiast pokrywał wizerunkami swoich ulubieńców. W końcu kapłan zdecydował, że najwyraźniej nie jest mu przeznaczony i wysłał go na wędrowną. W poszukiwaniu schronienia chłopiec postanowił zanoć w opuszczonej świątyni. Nim usnął zasmarował oczywiście ściany obrazami kotów. Nie wiedział, że świątynia została nawiedzona przez potężnego demona, któremu nie mogło dać rady wielu samurajów, których kości wałały się wokół. W nocy obudził go potworny hałas tak, że do świtu przeleżał w kącie drżąc ze strachu. Gdy zrobiło się jasno ujrzał padlinę olbrzymiego szozura - demona. Potwór nie żył, a pyszczki namalowanych na ścianach kotów umazane były we krwi. Chłopiec został potem znanym malarzem, a jego wizerunki kotów zdobiły najsłynniejsze pałace w kraju.

Do omówienia pozostało jeszcze parę gudałów, ale o nich (jeśli czas i Naczelny Redaktor pozwoli) za miesiąc (pozwolę, pozwolę dop. Jed). Sayonara, izuro mata i zastanówcie się że dwa razy nim narazicie się jakiemuś właścicielowi futerka i długiego ogona.

Darek Shyma



Tytuł: Rumik World - Fire Tripper

Produkcja: P. J. and T. K. and S. Shogakukan

Dystrybucja: VHS - Victor Entertainment

U.S. Manga Corps

Reżyseria: Osamu Uemura

Scenariusz: Tomoko Konparu

Graphic Design: Katsumi Aoshima

Czas: 50 minut

Dzwonione: PG

Gdyński „Świat Mangi 3”

Z góry przepraszamy, że impreza nie przesłała na tyle szybko, żeby zainteresowani nią fani mogli wciągnąć ją w swoje kalendarium. Przepraszamy, należąc się Wam zarówno w imieniu redakcji, jak i organizatorów. Powód był banalny i żadna z wymienionych instytucji nie ponosi za brak informacji winy. Impreza pod nazwą „Świat Mangi 3” miała się tradycyjnie odbywać na terenie budynku YMCA Gdynia przy ulicy Zeromskiego. Tam też zresztą ma siedzibę klub „Co laps” będący głównym organizatorem kolejnej imprezy tego cyklu. Tak tak. Trójka przy nazwie „Świat mangi” nie jest przypadkiem. To już trzecia w ciągu ośmiu miesięcy impreza organizowana w Gdyni. Piszę to z dumą jako mieszkaniec Gdyni... Może nie z dziada pradziada, ale od czasów dostatecznie odległych w czasie, by większość Czytelników uważała je za historię. Wracając do opóźnienia w komunikacji na temat „Świata Mangi 3” jego powodem była niemożność ostatecznego ustalenia terminu. YMCA Gdynia jest budynkiem gdzie skupiło się kilkanaście klubów różnej maści i orientacji, w związku z czym zawsze coś się tam dzieje. Upchanie kolejnej imprezy nie jest łatwe. Zatem jeszcze raz przepraszamy i obiecujemy poprawę. Na tym koniec skruchy i przejdźmy do tematu zasadniczego czyli imprezy kandydującej śmiało do tytułu Największego Ogólnopolskiego Zjazdu Animefanów i Mangamaniaków w Kraju.

Gdy tyko pierwsze hasła na temat Gdyni dotarły do naszej redakcji rozpuściliśmy wici i szybko dotarliśmy do najbardziej (jak sądziliśmy) kompetentnego źródła informacji tj. do szefa „Co lapsu” Pana Bartosza Jaroszewskiego. On jednak posłał nas dalej prosto do jednego z organizatorów i sprawców całego tego mango-animowego zamieszania czyli Tomka Truszkowskiego alias „Demonka”. Zamieszczony poniżej wywiad uznałem osobiście za najlepszą formę przybliżenia historii imprezy tym wszystkim, którzy dotychczas z „Colapsem” i „Światem Mangi” nie mieli styczności. „Demonka” udało mi się złapać na trzy dni przed imprezą, gdy było już wiadomo niemal wszystko na temat jej przebiegu. Nie przedłużając sprawy oddaję głos winowajcy.

Kawaii: To już trzecia impreza organizowana w Gdyni przez wasz klub?

Demonka: Zgadza się. Mamy numer trzy. Zaczynamy w sobotę 28-go o godzinie 10-tej. Pierwsza impreza „Świat Mangi” to było, że tak powiem pokłosie „Intela”. Jak wiesz tam zawsze były organizowane Mangaroomy. Chyba od czterech lat. Pierwsze organizował Mr. Root, a ostatni ten w Włocławku nasz kumpel Robin. Zgadaliśmy się że i u nas możemy zrobić coś podobnego. Z tym, że impreza miała być wyłącznie mangowa, z drugoplanowym udziałem komputerów. I tak w sierpniu zorganizowaliśmy „Świat Mangi 1”. Planowaliśmy, że przyjdzie ok. 40 osób, no może 50.

- I jaki mieliście wynik?

- Ponad 70 osób. Nie licząc nas jako organizatorów, znających obsługi.

- Nieźle, ale jeśli wolno spytać. Nie traktuj tego jako zarzut... Dlaczego było to tak słabo rozreklamowane?

- Bo jeszcze na tydzień przed imprezą nie byliśmy pewni czy się odbędzie. Na sześć dni przed „Światem Mangi 1” dowiedzieliśmy się, że dostaniemy

漫画の世界

Wielki Świat Mangi 3

sie. Do tej pory sala i sprzęt to była wielka niewiadoma.

- Najważniejsze, że pierwszy krok został zrobiony i co dalej?

- Hmm... „Świat Mangi 2” to już były większe przygotowania. Duża sala gimnastyczna w YMCA Gdynia, wcześniejsza reklama itd.

- Widziałem was w telewizji!

- Zgadza się. Mielśmy półgodzinny program w Tv3 Gdańsk. Krótka relacja poszła nawet na całą Polskę. Niecałe pół minuty, ale zawsze. Co jeszcze? Niestety nie udało się ściągnąć żadnej ze znanych osób. Nie zjawili się żadni z redakcji. Zapraszaliśmy Mr. Roota, a e miał wcześniej zaplanowany wyjazd do Krakowa. Wprawdzie w ekspresie uczestników pochodziła z Trójmiasta, ale sporo osób przyjechało z Polski.

- Jaka była frekwencja?

- Planowaliśmy optymistycznie na jakieś 150 osób, a przyszło prawie 230 osób. Ty e przy najmniej wydał mi się wejściówek.

- Rozwijacie się w szybkim tempie.

- Fakt. Na „Świecie Mangi 2” mieliśmy już videoskop. No i dużo lepsze nagłośnienie. Z tym, że wiadomo, jaka jest akustyka na sali gimnastycznej. Tróchę brzęczało, ale tego nie dało się uniknąć. Obecnie będzie postęp, bo załatwiliśmy bardzo dobre video, które odtwarza NTSC w stereo.

- Ile osób chciałbyś zobaczyć na obecnej organizowanej imprezie?

- Oczywiście jak na więcej, ale myślę, że jeśli wyrównamy stan ze „Światem Mangi 2” będzie nieźle.

- Kto będzie tym razem z osób zaproszonych?

- Hmm... Wiem, że z „Kawaii” ty i Mr. Gato. Z „Animegaido” będzie Nacze, ny Pan Waidemar Nowaki P.J. (Paweł Jankowski) czyli, Pegaz. Mają być również dw e ostatnie zdobycze „Animegaido” Kyoshiro i Agnieszka Lech, która notabene w ostatnim „Kawaii” przerobiłście na Monikę (che che - fakt, we ke sorry dop. Mr. Jed.) Zapowiadał się

również Pan Shin Yasuda.

- W Krakowie na „Dniach Komiksu” był. Teraz wypadałoby żeby zawitał w Polsce północnej... Miał być Eriko Yoda... Niestety wyjechała do Japonii.

- Zobaczymy w praniu co z tego wyjdzie. Może teraz coś o twoim rodzimym klubie „Co laps”.

- Pełna nazwa brzmi „Gdyński Klub Fantastyki Co laps”.

- Jak nazwa wskazuje jesteście „organizacją” stricte SF, skąd w tym wszystkim manga i anime?

- W zasadzie nie istnie-

jemy w klubie jako osobny dział... Hmm, jakby to ująć? Po prostu wszyscy jesteśmy członkami „Co lapsu”, którzy ponadto intere-

sują się manga.

- Od czego się zaczęło? Od wielkich robotów, czy cyberpunku?

- Nie nie... Nic z tych rzeczy. Po prostu kilku z nas miało podobne zapędy puściliśmy kilka filmów. A stąd już niedaleko do fantastyki, jako takiej. I fantasty... Pierwszy pokaz „Ghost in the Shell” dobił resztki oportunistów.

- Jakie filmy przewidujecie na imprezie...?

- Sporo tego będzie, tym bardziej, że projekcję przewidujemy równoległą na dwóch salach. Dużą część filmów stanowią fansuby.

- A właśnie... W naszej pierwszej rozmowie telefonicznej wspominałeś, że podkładacie polskie napisy do anime.

- Zgadza się, część filmów została przygotowana specjalnie do „Świata Mangi 3”. Nie jest to może robota „profesjonalna”, ale na dobrym sprzęcie przy dobrej jakości. To przybliży anime tym, którzy mają kłopoty z angielskim.

- I japońskim... Jeśli już jesteśmy przy waszej działalności. Macie własny fanzin?

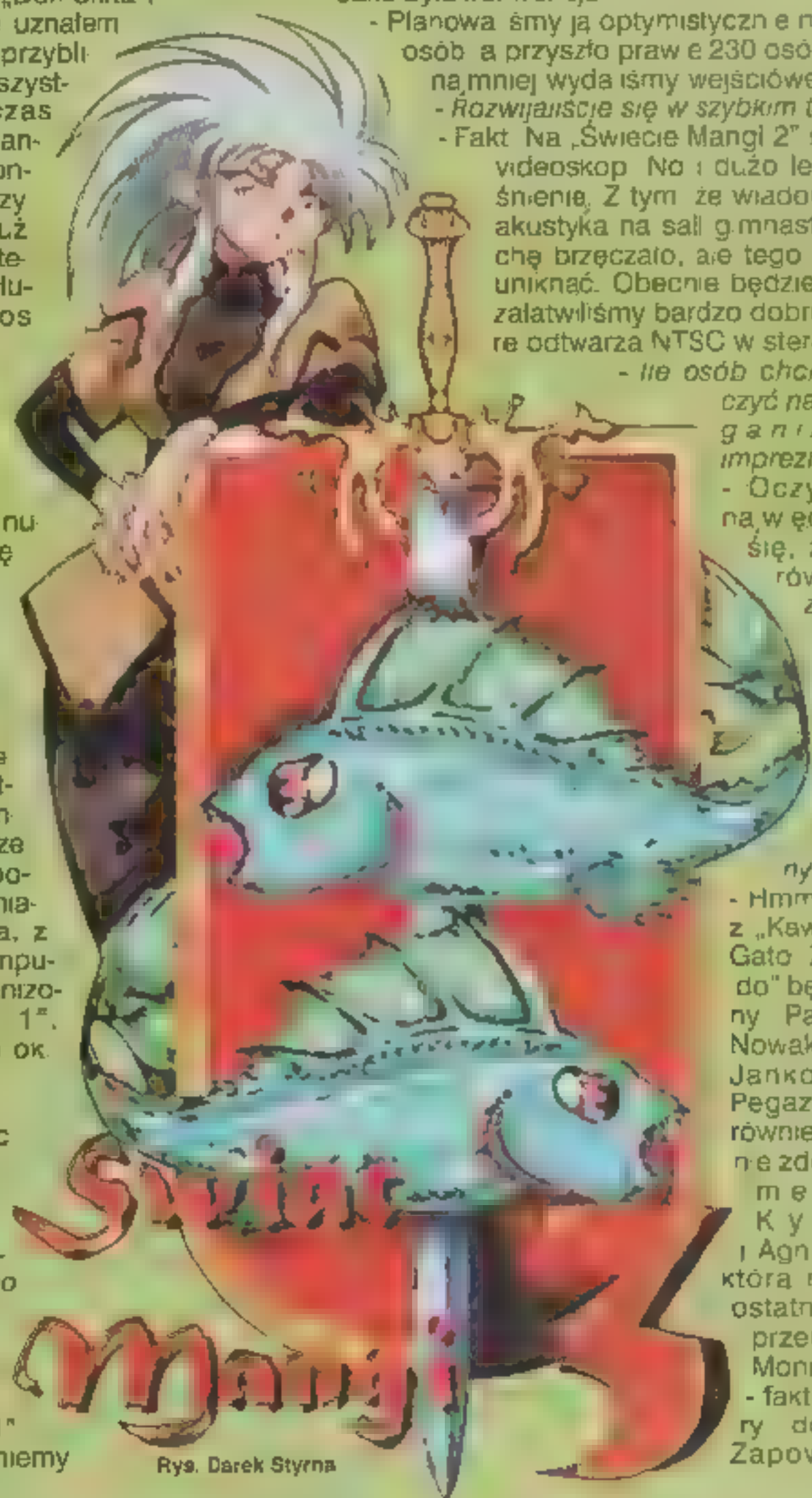
- Nie... Jeszcze nie... Należałem do klubu mangi „Manga Surf”, którego szef, Robin wydawał fanzin. Format A4, 16 stron. Robin odgrażał się, że przygotowuje fanzin na „Świat Mangi 3”, ale nie sądzę, żeby zdażył. Jest jednym z organizatorów, a czasu nie ma zbyt wiele.



Przed rozpoczęciem - wojsko na stanowiskach, broń załadowana i odliczanie rozpoczęło.

Jakieś dodatkowe atrakcje?

- Konkurs strojów z ulubionych anime. Zapowiadał się Rosario z „Dragon Half”, ktoś z Ranmy i „Evan-geliona”. Pomysł podsunął nam Mr. Root, który po londyńskich doświadczeniach spytał, czemu nie



Rys. Darek Styrna



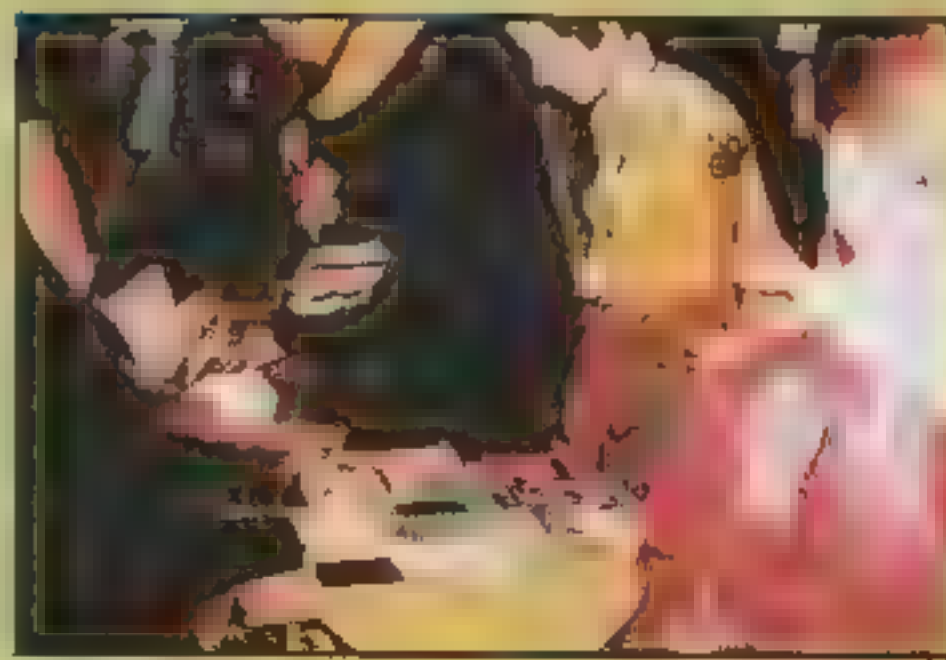
Na koniec, może trochę na wyrost, ale kiedy „Świat mangi 4”?

- Prawdopodobnie trochę po wakacjach... Po drodze i tak zapowiada się sporo spotkań. 1-3 maj rusza Lublin. W czerwcu chyba Warszawa, Łódź. Być może Olsztyn... No i my tak spokojnie Wrzesień, październik. Nie chcemy kolidować z innymi imprezami.

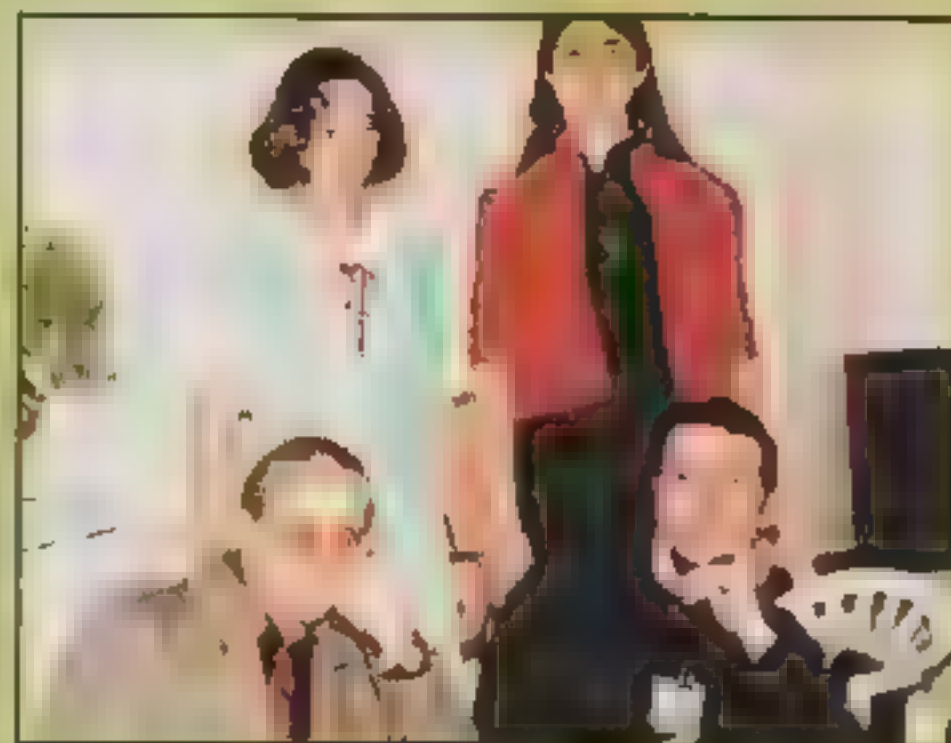
- Czyli światłana przyszłość?

No... w każdym bądź razie czwórka będzie, i więcej firmów po po sku.

Chętnych do kontaktu z „Demonkiem” odsyłam na adres internetowy <http://www.manta.univ.gda.pl/~demonek>. Większość jego prognoz potwierdziła się w ciągu niespełna 72 godzin. Przyznać muszę, że osobiście jako „początkujący” w tego typu relacjach poczułem się nieco przytłoczony ogromem imprezy. Ponad 20 godzin projekcji filmów tematycznych paneli (m.in. Ranma i Evangelion), subpanel poświęcony robieniu napisów na oryginalnych filmach (dwa z lokalnych produktów zostały zaprezentowane podczas projekcji), galeria będąca zbiorem prac wszystkich chętnych do prezentacji swojego talentu (technika była dowolna), no i dodatkowo maskarada i konkursy muzyczno-filmowe. Trudno nie darować. Byłem zmuszony wezwać posiłki z Wrocławia. Naczelny osobiście stawić się nie mógł, bo jego obecność była wyższą koniecznością na innej uroczystości w rodzimym Wrocławiu (chip, chip! - dop. Mr Jedi). Przyjechał za to Mr Gato. Podbudowało mnie to psychicznie. Miałem pewne obawy



Premiera piątego tomu mangi Sailor Moon - abordaż stolika!



Neon Genesis Evangelion - Rei i Misato! - oraz dwa pelikany w papuciach...

spróbuje z czymś takim

Na terenie Polski to pionierskie posunięcie?

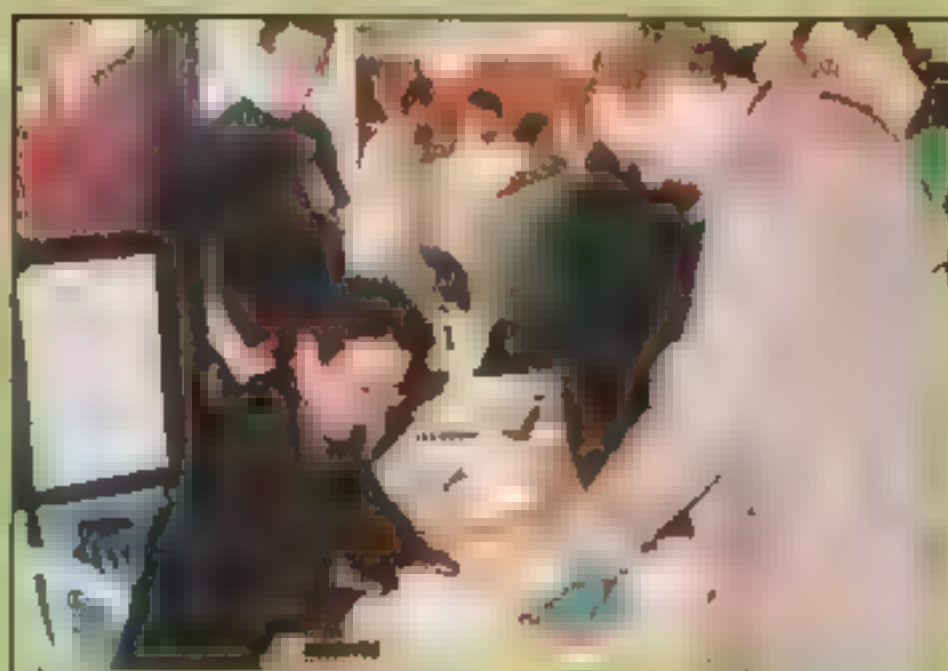
Chyba tak. Bałśmy się z początku, że to nie wypali. Było mało chętnych. Dopiero gdy niektórzy z kolegów zwiększyli naciski na „środowisko”, znalazło się kilkanaście osób. Planowaliśmy również coś w guście „Karaoke”, ale tu chętnych do śpiewania było zbyt mało (trzeba było rozdawać sake za darmo! - dop. Mr Jedi).

- W programie dla kanału „TTK” udało mi się usłyszeć ciebie w repertuarze z „Macross Plus”

- Jeee... no niby tak... Nie, nie chcę o tym mówić

- Czy powiedziałbyś o sobie, że jesteś otaku?

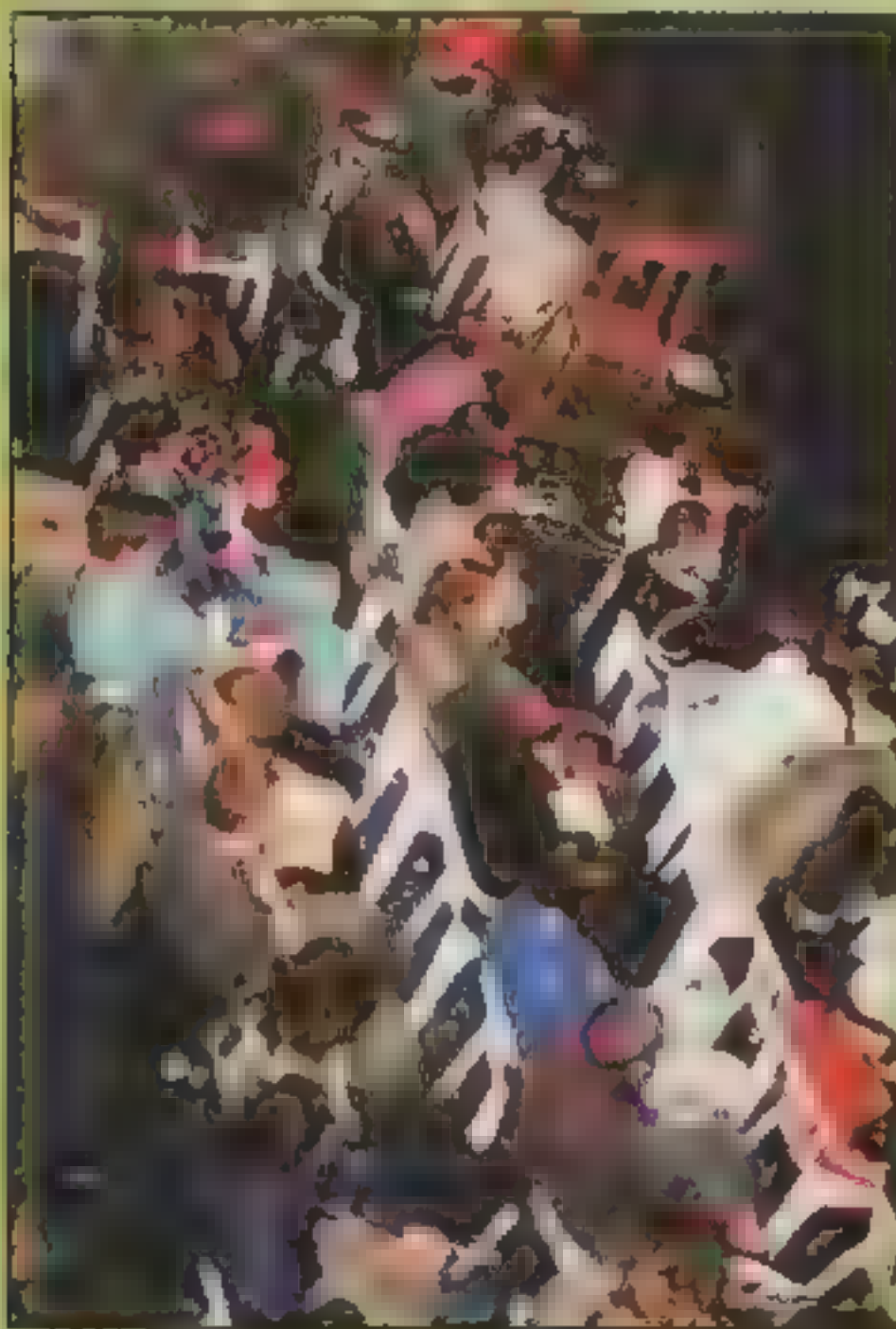
- Nie... Jestem... Hmm... Zagorzałym fanem, który lubi oglądać anime. Ale otaku? Nie... Nie jestem aż



Autograf dla Kawali - na zdjęciu Darek Styrna i Shin Yasuda.

spotkania z Czytelnikami. Spróbuję jedynie na koniec zabawić się w zestawienia statystyczne, w stosunku do przewidywań zawartych w wywiadzie z „Demonkiem”. Impreza zgromadziła (z tzw. VIP-ami, klubowiczami i wszystkimi przyjaciółmi królika) niemal 300 osób. Z „Animegaido” nie zjawiała się niestety Agnieszka Lech, za to nieoczekiwanie zjawił się Mr Root Pan Shin Yasuda, który przybył w towarzystwie małżonki, przywiozł (prócz numerów wcześniejszych, najnowszy piąty tom „Czarodziejki z Księżyca”. O tym co nowego w JPF przeczytacie w wywiadzie, jakiego nam udzielił Pan Yasuda. Przeczytajcie bo warto... Sporo nowości. Wiele osób przyszło w strojach bohaterów anime (mam nadzieję, że zdjęcia jednak się udadzą). Czekam z niecierpliwością na „Świat Mangi 4” (może się przebiorę za kogoś z „Hakkaden” np. Shino Inuzaka) (A myślałeś o KISSie? - dop. Mr Jedi). To na tyle. Mr Gato... Oddaję głos...

Darek Styrna



Szał imprezy - czyli anime na ekranie

takim fanatykiem...

- Masz ostro wysrubowaną definicję pojęcia otaku

- Może... Dla mnie to ktoś, kto poświęca anime i mandze absolutnie wszystko. Osobiście znam tylko jedną taką osobę i to w temacie „Evangeliona”...

czy zdołam go odnaleźć, bo zameknął się po przyjeździe w najdalszym zakątku Gdyni, to jest na Oksywiu. Każdy Gdynianin zdaje sobie sprawę, jak łatwo jest tam dotrzeć, nie mówiąc o tym by dodatkowo kogoś znaleźć. No mniejsza o to. Mr Gato się znalazł i jeszcze przed godziną 10 zajęliśmy przed budynek YMCA Gdynia. Dzień był piękny. Pierwszy chyba od wielu dni, gdy można było paradować bez szalików i zimowej kurtki.

Jest takie przysłowie - „Bóg musi kochać szaleńców, inaczej nie stworzyłby ich tak wielu”. Zrozumiałem co to znaczy gdy weszliśmy do hali budynku. Zadyma... to bardzo skromne określenie. Pierwsi mangowcy przybyli już ponoć w nocy. Dojeżdżali zresztą potem przez cały dzień. Wokół stoisk oferujących mangowo-anime produkty ścisisk był taki, że... Zabrakło mi słowa.

Mr Gato jako stały bywalec czuł się jak ryba w wodzie, pozostawiało mi więc obserwować, uczyć się i robić zdjęcia. Może niektóre wyjdą. Ponadto, musiałem pilnować żeby Gato nie został rozerwany przez wielebnych. W ilości rozdanych autografów mogą z nim chyba konkurować jedynie Mr Root z „Animegaido” i Pan Shin Yasuda z Japonica Polonica Fantastica (JPF).

Będę kończył, pozostawiając Mr. Gato reakcję z przebiegu imprezy jako istotnie obciążonej i broniącej własną pers...





Kuluarowe dyskusje - od lewej Demonek i przedstawiciele Comics Universum. Oraz Gato w papurkach.

Jestem na skraju wyczerpania. Zdrowe już nie dopisuje, strzyka mi w krzyżu, a moje kolana są na lepszym barometrze w dzielnicy dzięki czemu stalem się cenionym dostawcą prognozy pogody dla lokalnego radia. Dziś rozmawiałem z przyjaciele, którym byliśmy na gdyńskim konwencie i stwierdziłem, że przez przedostatnie dwie noce śniła mi się manga i wszelkie zagadki z nią związane (co się nie przydarzyło od czasów pamiętnego dla nas egzaminu z systemów politycznych). Dziś w nocy już jednak miał sen z kobietami w roli głównej, znaczy się, że już powoli dochodzi do siebie. To dobrze.

Spójrzmy więc, jak dalej potoczyła się impreza pod tytułem „Świat Mangi 3”. Po premierowej wyprzedazy 5 tomu „Czarodziejki z Księżyca” Pan Yasu da został związany i przetransportowany do sali



Tłum fanów.

główniej, gdzie trwały prace wszystkich fanów pilnie układających drewna na stosie. Ofiarą miały być ekipy (alfabetycznie): „An megaido” (Mr Root), „Fantastica J P” (Pan Shin Yasuda) i „Kawaii” (Darek Styrna i Mr. Gato). Na szczęście w ostatniej chwili Mangow! Inkwizytorzy złagodzili karę (poddali nas przesłuchaniu), co wcale nie oznacza, że nie byli brutalni. Po prostu postanowili ukarać nas w sposób bardziej wyrafinowany. NIE PODALI NAM KAWY!!! W tym momencie chciałbym pozdrowić wszystkich „masterów”, „amerów” i Ciebie - Strachu Na Wróble, którzy wzięli nas na spytaki. Dyskusja była owocna, z naciskiem na słowo „owocna” (w myśli zasady że koniec wieńczy dzieło, Magazine Panel zakończył się słapstwową bitwą na torty wisniowe w stylu najlepszych filmów braci Marx).

Po zginięciu z twarzy białej śmietany (do kieszeni przyda się na później), postanowiłem przetransportować się shinkansenem na peron, gdzie czekali fanatycy serii „Neon Genesis Evangelion”. W dworcowym holu zrobił się taki ścisk i - po-

wiedzmy to sobie bez ściemniania - smród który można tylko porównać z zapachem tytułowej „Śmierdzącej Bomby” - jednej z nowerek filmu „Memories” na podstawie mangi Katsuhiko Otomo („Akira”). No tabe... f m ten był jedną z atrakcji imprezy ale o tym za chwilę. Wróćmy jednak do części gdyńskiego konwentu, nazwanej „Evangelion Panel”. Ze względu na małą powierzchnię dostali się na niego tylko ci, co mieli wtyki w „greesie” a kiedy wszedłem i powie działem „Do Kapłana Ja służbowo!”, cztero drzewiowi ochroniarze zmiękli. Po chwili byłem w środku. Co tam się działo? Prowadzący panel Robin & Co zaserwowali taką dawkę informacji wszystkim szczęśliwcom, że niezadowolone z sali wyszły tylko skrzaty, które nie dostały nic jeść. Tak więc, omawiane były wszystkie Anioły (z paroma wersjami imion), dokładnie znaną zwaną bielizną koronkową Rei Ayanami, kabale żydowskie a na koniec rozdano Oscary (w postaci modelu Asuki). Żeby odpowiednio zaakcentować finał panelu, Mr Root oślepił parę przypadkowych osób fleszem kiosk z braku tlenu spadł pod krzesło a jeden z oświeconych fanów wywalił doniczkę z kwiatami na ziemię. Było miodnie.

No i kiedyś do tego musiało dojść: pierwszy w Polsce CosPlay (od: Costume Play), czyli mangowa maskarada!!! Wiadomo, że początek są zawsze najtrudniejsze i na dzień dobry wystąpiło jakieś 15 osób. Stroje były świetne, troszeczkę gorzej było z częścią artystyczną tych występów, ale to nie mogło zepsuć ogólnego pozytywnego wrażenia. Fan bawili się przednie, gwizdząc, tupiąc, smarkając i podbijając nadmuchane prezervatywy, będące substytutem balonów, które w przypływie dobrego humoru obecnych, zostały zdetonowane zdecydowanie przed czasem. Root jako konferansjer, wodzić i specjalista od socjotechniki w tej części imprezy, starał się podkręcać nastroje, odpowiednio modulując głos i wszystkie komentarze (styl: a'la komentator ligi NBA). Tak więc paradowali: Rei Ayanami i Misato Katsuragi (ale nie z Tokyo 3, lecz z naszego swojskiego Białystoku), Ranma-chan (wybacz Robin, ale żeńska wersja Ranmy jest trochę ładniejsza :-)), Gogu z Cyber City Oedo i parę innych. Zresztą spójrzcie na zdjęcia. Odbita się jeszcze impreza dla meomanów apokryficznych popu czyli zabawa, gdzie fan, starał się maksymalnie utrudnić sobie życie odgadując muzyczne tematy z anime. W tym czasie my próbowaliśmy zdeorganizować tę część: zrzucając skórki od bananów z balkonu (lozy szyderców), ale nic z tego nie wyszło. Po prostu wystartował turniej „Tekkena 2”, zgasty światła i pan woźny wyprowadził nas - ciągnąc za uszy - prosto za drzwi. Turniej wygrał niejaki Tomek, z twarzą profesjonalnego pokerzysty. Spuszczając wszystkich po kolei baty na jego twarzy nawet na moment nie zagościł uśmiech (ach, ci twardziele). Impreza nabierała pędu, a najlepsze było dopiero przed nami.

Tym najlepszym były anime. Ale jakie anime!!! Organizatorzy sprawili wszystkim fanom nielada niespodziankę, gdyż niespodziewanie na rozpisce pojawił się - teraz chwila na wzięcie głębokiego oddechu - „Evangelion: Death & Rebirth”, czyli



28 marca wszystkie drogi prowadzą do YMCA

kinowa wersja tego superprzeboju. Na 100% mogę powiedzieć, że była to pierwsza polska premiera tej anime dla tak szerokiego grona fanów i pewnie nieprędko będzie można ten film zobaczyć w oficjalnym obrocie poza Japonią. Dla samej tej pozycji warto było jechać nad Zatokę Gdańską. O samym filmie napiszę w oddzielnym artykule, teraz tylko parę zdań ośmionego i zachwyconego fana. Pierwsza część, czyli „Death” to po prostu cała seria telewizyjna w dużym skrócie, ukazującym kluczowe dla serialu wydarzenia, natomiast „Rebirth” to wydarzenia, których w seri-



Organizatorzy konwentu.

nie uświadczysz. Ta anime to swoistego rodzaju memorial poświęcony „Evangelionowi”. Oglądając go masz wrażenie, jakbyś przewracał kolejne kartki w pamiętniku, co dodatkowo pogłębia fakt, że część wydarzeń na ekranie lustrowana jest piśmiennymi komentarzami (rzecz jasna, po japońsku), a nastrojów nostalgii i zwolnień symbolizują nam Shinji, Rei i Asuka grający na wiolonczelach na początku każdego z filmów. Sama kopia filmu nie była najlepsza. Był to pirat sprowadzony z Dalekiego Wschodu, z lekko falującym obrazem i napisami chińskimi u dołu, przez co część ludzi spragniona lekkiej i łatwej rozrywki próbowała zakłócić nam seans, ale nieprzyjaciół szybko i skutecznie udało się wyeliminować z sali. Przed projektorem zostali najwytrwalsi, ale opłacało się. Film jest REWELACYJNY! Tyle teraz, resz-

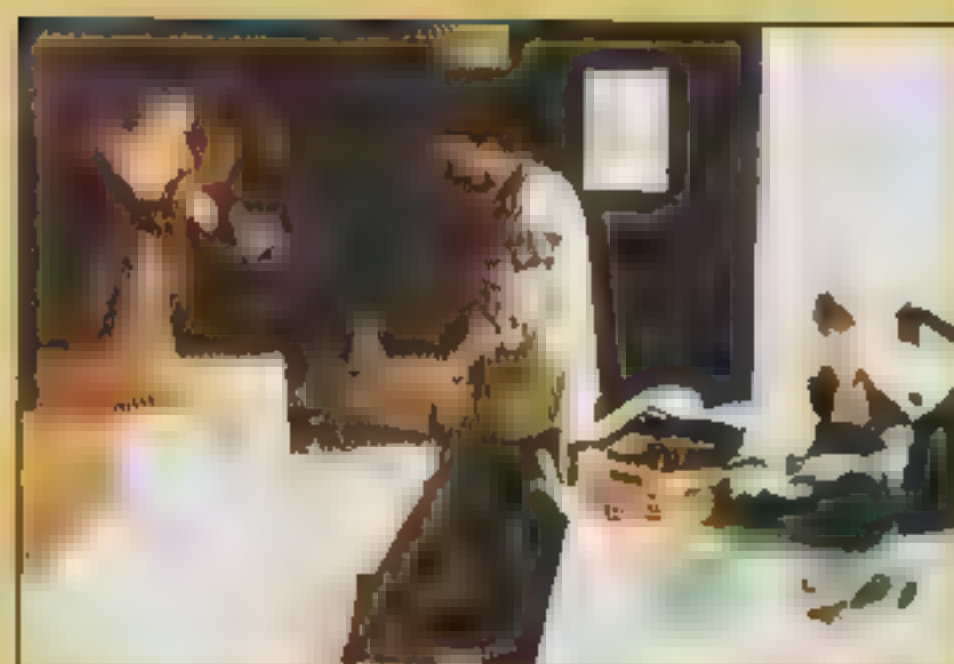


Dwóch „Misterów” Po skiej Mangi. Trzeci wisł za oknem (to ja - chlip, chlip! - dop Mr Jedi)

ta później
Po nasmarowaniu powiek ziołowym świetlikiem do oczu, mogłem dalej kontynuować maraton filmowy. Sala powoli pustoszała. Z różnych względów rzecz jasna część osób musiała wrócić ze względu na czujne (ale nie nasmarowane świetlikiem ziołowym) oczy swoich rodziców, część nie wytrzymała tempa (impreza rozpoczęła się o 10 rano) a część najadła się zepsutych jabłek (co wnioskowałem po desenie na ścianie w toalecie i komunikacie organizatorów o możliwym rychłym

krąci z Unii Europejskiej!! Od dziś przestaje kupować bagietki z Bruksel

Gdy już niemal cała Gdynia spała, grupa oszołomów :-) zaczęła seans następnych filmów. Warto tu wymienić wspomniane już „Memories” Katsuhiko Otomo. Jest to film kinowy stanowiący idealne połączenie animacji celulozowej z komputerową. „Memories” to po prostu trzy zanimowane nowelki ze zbioru opowiadań Otomo. W kolejności były to „Magnetic Field” (ale tu mogę się mylić) czyli opowieść o grupie kosmonautów którzy w pobliżu planety dostają sygnał SOS. Wyruszają więc z misją ratunkową (zaczyna się jak w „Obcym Nostromo”). W kosmicznym mieście



Kawaii nr jeden na kilogramy - kto nie ma, niech żałuje.

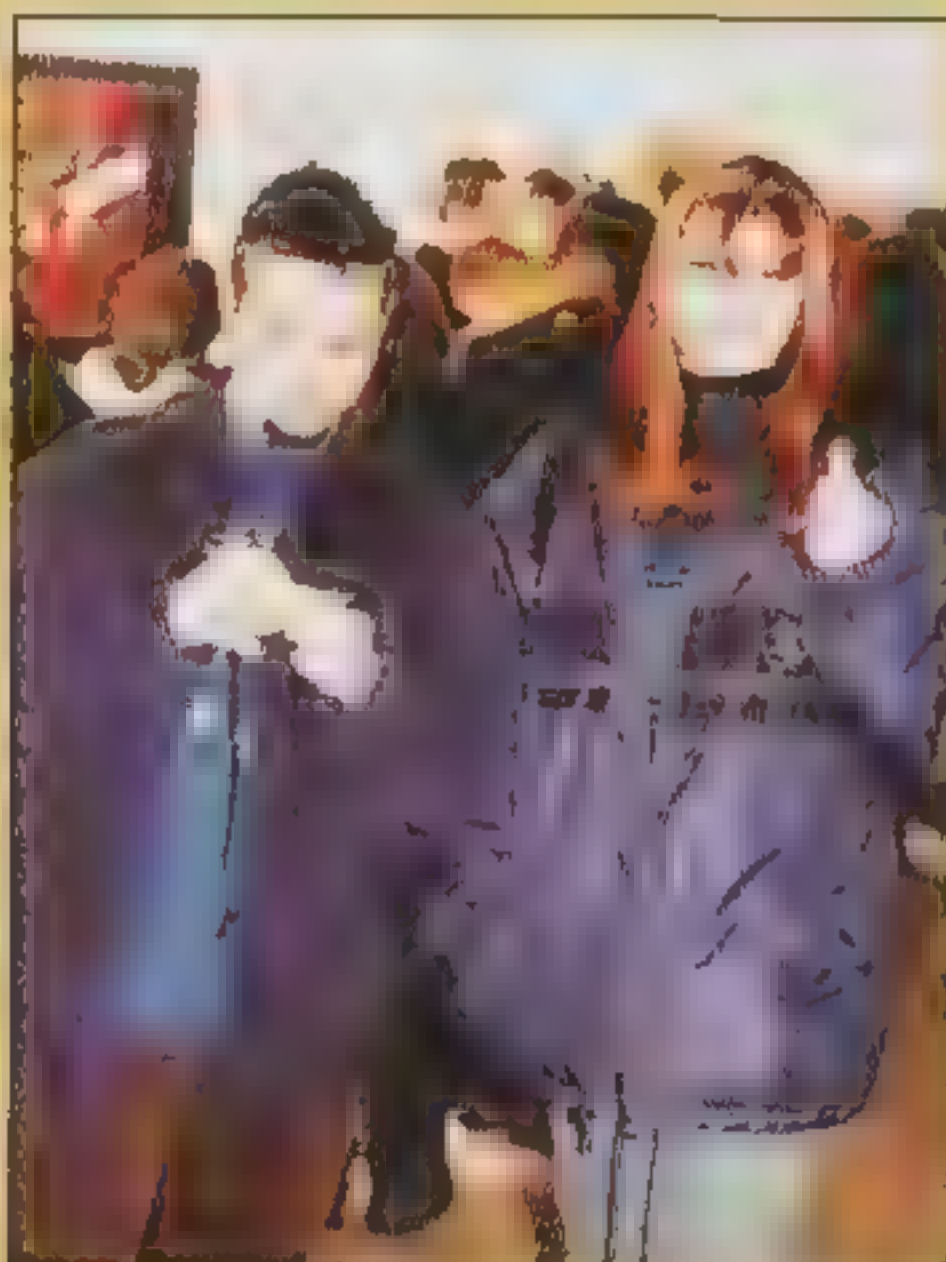
losy świata leżące w rękach „edne, jednostki widzieliśmy już tysiące razy), może wyjść wielka kicha, ale „X The Movie” jest odświeżającym powiewem dla tego typu filmów. Fruwające przez cały czas w ciemnościach pióra, płatki wisni, trupio-biała kolorystyka i bezradni bohaterowie wrzucił pomiędzy dwie odwieczne ścierające się siły: Dobra i Zła. Pozycja ta może być ekkko nieczytelna dla ludzi nie znających mangi, ale to dodatkowo pogłębia jeszcze wrażenie zagubienia, pewnej nierealności zdarzeń rozgrywających się na oczach bezstronnych i przypadkowych ludzi. Przez cały czas trwania filmu widzowie zadają sobie pytanie, czy to Sen, czy Jawa? Na tle wspomnianej już trupio-białej kolorystyki, wstrząsające wrażenie robią momenty brutalne, kiedy ekran niemal zostaje zalany krwią (o bardzo intensywnym czerwonym kolorze, niemal wściekłe buraczkowym). Kłasyckiego happy endu nie było i nie będzie, jest tylko pyrrusowe zwycięstwo i płacz kiedy tylko bohaterowie uświadamiają sobie że kolejny raz w historii bogowie zakpiłi sobie z ludzkich ufności. Z ostatecznego starcia nikt nigdy nie wychodzi bez szwanku. Było dramatycznie wstrząsająco i... anime ta znalazła się na samym czeluście listy moich potencjalnych zakupów. Cudo, cudo, cudo!!! Jako ciekawostkę podam, że seans zakończył się około 5 nad ranem

Później już były próby odpalenia „Hakkendera”, ale jak słusznie określił to jeden z organizatorów, „kopia była lekko przasniana”. W zamian za to rozhi-



Przebieralcy - czyli, przed imprezą, ktoś się przebrał za Mr. Gato.

przerwaniu imprezy) Przeciw nam wystąpił też cały system polityczny, gdyż zgodnie z zaleceniami Unii Europejskiej postanowiono akurat w tym dniu przesunąć czas o jedną godzinę do przodu (z zimowego na letni). W ten sposób pozbawieni zostaliśmy 60 minut, a zamiast drugiej rano, zrobiła nam się trzecia. Dlatego powiem teraz wszem i wobec, że planowanego na 7 rano filmu z Jackie Chanem nie oglądałem przez machinacje biuro-



Fanki były wszędzie

nadzieją się na wiktoriańską rezydencję bylejakiej divy operowej, która jest wyraźnie zaniedbana (rezydencja, of course) Jednak wspomnienia, które zagnieździły się niemal w każdym przedmiocie tego dziwnego domu spowodują wkrótce całą serię dramatycznych wydarzeń. Druga nowela „Stink Bomb” („Śmierdząca Bomba”), to opowieść o niewinnym, podrzędnym pracowniku stającym się katalizatorem katastrofy ekologicznej na masywną skalę. Kiedy całą Japonię zaczyna opłonywać fala smrodu, przeciw naszemu biedakowi siły ONZ wystawiają swoje doborowe „jednostki”. Bardzo zabawna rzecz. Trylogię zamyka nowela „Cannon Fodder” (moim zdaniem najlepsza z całej trójki), czyli rzecz niemal żywcem wyciągnięta z koszmarów totalitarnych. Ta część to niemal dokumentalny film, stanowiący zarejestrowany dzień z życia robotnika, który jest „jednym z małych kich trybików obsługujących tytułowe działo, mające wielkość kilkupiętrowego bloku”. O „Memories” jeszcze napiszemy, ale już teraz mogę go polecić wszystkim z czystym sumieniem. To jedna z najlepszych rzeczy, która się ostatnio pokazała na rynku. (Recenzję mangi „Memories” znajdziecie w pierwszym numerze Kawaii - dop Mr Jedi)

I teraz czas na absolutnego zwycięzcę w moim prywatnym rankingu. Ten film, który obejrzałem już naprawdę nieliczni, postawił na sztorc wszystkie włosy na moim ciele. Film kinowy „X The Movie” to NAJLEPSZA RZECZ JAKĄ WIDZIAŁEM OSTATNIMI CZASY (od czasu „Ghost in the Shell”). To anime to najlepsza adaptacja Clampowskiej mangi jaką dotąd zrobiono. Ten film trzyma nastrój, od początku do końca, wabi widza niemal gotyckim dźwiękiem (oczywiście całość wykonana w Dolby Surround) powalając wykonaniem i fabułą. Najczęściej, z lekkim sztafopowego scenariusza (można się oburzać lub nie, ale motyw odpowiedzialności za



Bohaterowie popularnych anime.



Słabardowy popis Gato - różka dla sąsiedzi - Totoro.

sterylizowane niedobitki widzów otrzymały „El Hazard”, czyli jedną z najpopularniejszych serii w Japonii. Ja jednak udałem się na spoczynek do ciepłego śpiwora i oddałem się lekkiej półdrzemce na balkonie. O godzinie ósmej było już po krzyku. Towarzystwo zaczęło układać krzesła, zgarniać puszki, butelki, stopy śmieci i innego brzoźdźdź. Wszyscy wyglądali na mocno skacowanych, ale szczęśliwych. W ogólnej euforii i podnieceniu ktoś zabrał do domu wszystkie rolki papieru toaletowego, co mogło się zakończyć tragedią ale od czego się ma przyzwoć! Na ratunek podrzucono chusteczki higieniczne. Jff, koniec... Zachwyceni szliśmy w kierunku dworca, gdzie wypiliśmy kawę i pożegnaliśmy się z odjeżdżającymi (via Warszawa) fanami z Białystoku

„Świat Mangi 3” był jak dotąd najlepszą imprezą tego typu w Polsce. Do historii już zapewne przejdzie pierwszy „CosPlay” (przebieganka). Chciałbym jeszcze raz podziękować organizatorom za ogromny trud jaki włożyli w ten konwent. Z niecierpliwością czekam już na „Świat Mangi 4”. Panowie! Salwa (od dziś Gdynia-ruzlezi!) I ja się dołączam do tego okrzyku, chociaż mam chrypkę - dop Mr Jedi

Mr Gato

„AKIRA” FOREVER

Z szefem firmy J.P. Fantastica Panem Shinem Yasudą rozmawiają Mr.Gato i Darek Styrna

Kawaii: Witamy w imieniu ekipy „Kawaii”. Czy dzisiaj dzień - 28 marca 1998 roku - będzie dniem premiery kolejnego tomu mangi „Czarodziejka z Księżyca” z wydawnictwa J.P. Fantastica?

Shin Yasuda: Tak, to prawda. Dzisiaj na gdyński konwent przywożę ze sobą jeszcze świeżutki pąty już tom „Sailor Moon”. (Czego efektem był wybuch niekontrolowanej hysterii szalu połączonego z systematycznym demolowaniem stoiska, na którym Pan Shin Yasuda podpisywał wydaną przez siebie mangę zaraz po przeprowadzonej rozmowie. Wszystkie ofiary rozruchów swoje rany, aczyli póź niej na dużej sali oglądając unikatowe, bo premierowe, egzemplarze epopei o blondynce w mundurku szkolnym przyp Mr.Gato)

Kawaii: Do redakcji nadchodzą całe tony listów z pytaniem, czy w Polsce ukaże się 18 tom „Czarodziejki z Księżyca”, gdyż poprzednio anonisowane było tylko 17 tomów. Jak więc wygląda sprawa?

Shin Yasuda: Chciałbym uspokoić wszystkich wielbicieli tej mangi, gdyż tom 18 w Polsce ukaże się na pewno. Wcześniejsze moje informacje wynikały z tego, że najwzyczajniej w świecie nie miałem pojęcia o tej dodatkowej cześć.

Kawaii: Oryginalna manga „Czarodziejka z Księżyca” powoli zaczyna się pojawiać w kioskach „Ruchu” i tym samym staje się coraz powszechniej dostępnym towarem. Czy sprawy dystrybucji zostały ostatecznie rozwiązane?

Shin Yasuda: Mam już na stałe umowę z „Ruchem”, dlatego „Sailor Moon” będzie w kioskach już na stałe. Ukazywać się tam będzie raz na miesiąc. Całość była wydana od pierwszego tomu, ale

manga w kioskach ukazuje się z pewnym opóźnieniem w stosunku do księgarni. W księgarniach już można kupić 5 tom, a w kioskach dopiero trzeci. Chociaż z drugiej strony, może to lepiej: trzeba w końcu też bronić księgarzy, którzy nam bardzo pomagają. Wiadomo przecież, że gdy w kioskach pojawi się „Czarodziejka”, to księgarze na tym stracą.

Kawaii: A jak wyglądają plany z dodatkami, różnego rodzaju gadżetami do „Czarodziejki z Księżyca”?

Shin Yasuda: Jak już wcześniej zapowiadałem, kalendarz ukaże się na pewno. Postaram się, żeby był on w sprzedaży już we wrześniu, ale z drugiej strony może się okazać, że wyjdzie on na początku przyszłego roku. Wszystko zależy tu od Czytelników, czy będzie duże zapotrzebowanie na kalendarz, czy też nie. W każdym bądź razie - oferta w sprawie wykupienia praw od Kodanshy już jest i cały materiał też już mamy. Raz jeszcze chciałem przeprosić wszystkich fanów, gdyż niestety nie z naszej winy nie zdążyliśmy z kalendarzem na 1998 rok. Jednak Kodansha powiedziała mi, że z pozwoleniem na kalendarz nie będzie w tym roku żadnego problemu.

Kawaii: Jakie dodatkowe plany na przyszłość?

Shin Yasuda: Bardzo poważnie szykujemy się do wydania po polsku „Akiry” Katsuhiko Otomo. Jednak z tłumaczeniem tej mangi jest znacznie poważniejszy problem, niż z „Czarodziejką”. „Akira” ma po prostu w dialogach bardzo dużo wulgarnych wyrazów, co nie dziwi biorąc pod uwagę środowisko chuliganów, gdzie rozgrywa się cała akcja. Dlatego mam dylemat, co zrobić z tym fanem. Nie mam pojęcia, jak zostanie w Polsce odebrane np. słowo „kwa” w mandze? Naprawdę... nie mam pojęcia. Może lepiej nie pisać? To bardzo delikatna materia. Jeśli będzie to język polski literacki, to ta manga będzie nieciekawa, więc troszeczkę brutalności może się przydać.

Kawaii: W Polsce zawsze znajdzie się akieś środowisko, które będzie miało pretensje. Jak zatem „Akira” jako komiks będzie wyglądał od strony technicznej?

Shin Yasuda: Planuję wydanie podobne do wydania amerykańskiego. Na mniejsze wydania wydawnictwo Kodansha po prostu się nie zgadza. Będzie to 120 stron w jednym egzemplarzu. Będzie to odpowiadalo jednej części oryginalnego komiksu. Papier będzie grubszy niż w „Czarodziejce” - prawdopodobnie 140-stka, więc „Akira” grubością z tego powodu nie będzie od niej odbiegała. Sama ilość stron też ma za zadanie obniżyć koszt jednostkowy całego przedsięwzięcia, gdyż inaczej, każdy tom byłby zbyt drogi - kosztowałby np. około 50 - 60 złotych. Wtedy nikt by tego nie kupił, a nie o to przecież chodzi. Również łatwiej będzie tłumaczyć z japońskiego po 120 stron do każdego tomu niż ponad 400 stron. W przyszłości jeśli tytuł się dobrze sprzeda, nie nie stoi na przeszkodzie, żeby dać fanów wydać „Akirę” w wersji ekskluzywnej, dokładną kopię wydaną japońskiego, po 400 stron, na dobrym papierze, z grubą okładką. Z plusów mogę jednak powiedzieć, że po skąd adaptacja będzie wierną adaptacją japońskiego wydania „Akiry” i nie będzie zawierała żadnych cięt i cenzury, jak to ma miejsce w wydaniach amerykańskim czy francuskim. Ciekawi mnie jednak jedna rzecz: czy zwykły polski Czytelnik złapie klimat „Akiry”, który dotychczas uważany był jedynie za rzecz dla fanów. Pozostała jedynie rzecz związana z materiałami. Pytanie brzmi: czy materiał „Akiry” odkupię od Francuzów na CD-ROM i zwłaszcza, że w tym roku jeszcze sprzedaż „Akiry” rusza w 3 europejskich krajach jednocześnie. Hiszpanii, wznowienie we Francji i jeszcze w jednym kraju, ale nie pamiętam już dokładnie gdzie. Po listopadzie mogę więc odkupić materiał od Francji, ale tam są duże ceny. Sprzedają materiały bardzo drogo. Jednak plusem tych materiałów jest to, że wcale nie muszą pracować

przy dźwiękach, a jedynie wstawić dymki. A przecież wiadomo, że przy onomatopeach (wyrazach dźwiękonaśladowczych) jest zawsze najwięcej roboty. W obecnej chwili wydaje mi się jednak, że cały materiał kupię z Japonii, tak jak „Czarodziejkę z Księżyca”.

Kawaii: Na konwencie w Krakowie wspomniał Pan o mandze „DragonBall”. Stan na dzisiaj?



Narada przed spotkaniem z fanami.

Shin Yasuda: No tak... Ofertę na „DragonBall” już złożyłem do wydawnictwa Shue-sha. Kiedy jednak dostanę pozwolenie, naprawdę nie wiem. Dla Shue-sha „DragonBall” to prawdziwe złoto, więc dlatego też nie chcą oni go tak łatwo oddać. To jest ich najcenniejsza manga, więc są oni bardzo ostrożni w sprzedaży licencji do obcych państw. Jest to sytuacja identyczna jak z „Akirą” z Kodanshy - to też ich dotąd najlepsza rzecz. Przecież już tyle lat to wydają i ciągle się ta manga rewelacyjnie sprzedaje.

Kawaii: Czy po scy fani mangi mogą oczekiwać jeszcze jakichś niespodzianek?

Shin Yasuda: Mam projekt, żeby w Polsce wypuścić coś na kształt magazynu „Shonen Jump”. Byłoby to jednak miesięcznik, a nie tygodnik. Można by znaleźć w nim 3 lub 4 mangi japońskich autorów, których to uzupełniałoby dwóch dobrych, powtarzam - dobrych, autorów polskich. Do nich bez wątpienia należy prezentowana już w „Kawaii” Złoty Chmura. Uważam, że na samym początku najlepiej będzie połączyć moc japońskich autorów, którzy pociągają za sobą utalentowanych rysowników z Polski. Później oczywiście nie nie stoi na przeszkodzie, żeby wydać osobną mangę rodzimego autora, ale lepiej zacząć delikatnie i powoli. Chciałbym to sprzedawać normalnie w kioskach. Manga ta byłaby wydana na gorszym pulpowa tym papierze, ale za to tańsza. Muszę jednak najpierw przeprowadzić badania marketingowe, czy jednak nie lepiej będzie to wydać na lepszym papierze i droższe, gdyż przecież może się okazać, że kupią to tylko fani. Jaka będzie przyszłość - czas pokaże. Nie chciałbym w Polsce wydawać tylko importowanych mang, jak „Czarodziejka z Księżyca”, ale chciałbym tu promować różne polskie projekty mangowe. Polska to kraj artystów, ludzi obdarzonych ogromnym talentem, który tylko należy odpowiednio spożytkować. Kto wie, może jesteśmy świadkami narodzin nowej kultury polskiej - polskiej mangi?

Kawaii: W takim razie z niecierpliwością czekamy na „Akirę” Katsuhiko Otomo, a tymczasem wszystkich fanów „Czarodziejki z Księżyca” zachęcamy na szukanie szóstego tomu od 19 kwietnia w lepszych księgarniach. Dziękujemy za rozmowę i do zobaczenia.

opracował
Mr.Gato



Materiał promocyjny - Czarodziejka z Księżyca w doborowym towarzystwie.

ten niestety już nie będzie dostępny w kioskach. Ukazał się on tylko w niewielu pracowniach i w lasach, gdzie nikt nie zagląda (śm. ech). Z „Ruchem” sprawa wygląda tak, że jeśli wyniki sprzedaży są niezłe, wtedy oni podpisują umowę na stałe z dystrybutorem. Ostatecznie wszystko się udało: drugi tom ukazał się w lutym i teraz co miesiąc w kioskach będzie dystrybuowana stała liczba egzemplarzy. W kwietniu będzie czwarty tom, a 5 maja będzie piąty tom w sprzedaży. Jedynie szkoda, że

ROK W KRAJU KWITNĄCEJ WIŚNI

No to mamy maj. Wakacje już bliżej niż dalej. Od razu chce się żyć. Wprawdzie nie których gnębi wizja zbliżających się egzaminów maturalnych, wstępnych, lub sesji uczelnianych, ale te jednostki jako przykre wypadki potwierdzają jedynie regułę. Uznaliśmy, że maj jest właściwym miesiącem by zainicjować nową rubryczkę mającą na celu zapoznanie naszych Czytelników z harmonogramem japońskich świąt festiwa. Przykładów raczej nie zabraknie, biorąc pod uwagę zabawowy w sumie charakter przeciętnego Japończyka, jak i wynikającą z religijnej mnogości świąt w poszczególnych chramach na terenie całego kraju.

Mając nadzieję, że wytłumaczyliśmy się jakoś z zajmowanego na łamach „Kawaii” miejsca, przystąpmy do krótkiego, acz sensownego (mam nadzieję) opisu obchodów majowych świąt, z których najważniejszym (i ogólnokrajowym) jest niezaprzeczalnie przypadający na 5-go maja Dzień Dziecka.

Jest to dzień wolny zarówno od nauki (dla dzieci) jak i pracy (dla rodziców). Mimo, że święto nosi nazwę Dnia Dziecka, to tak naprawdę jest to Tango-no-Sekku czyli Dzień Chłopca (jeszcze jeden kamyczek na podwórko ruchu feministycznego, który widzi w tym podkreślenie wyższości płci męskiej nad żeńską).

Symbolem święta, który trudno pomylić z czymkolwiek innym jest powiewający na wietrze rękaw opatrzony parą oczu i wymalowany w wielkie łuski, a symbolizujący karpia. Przed każdym domem (lub w miastach na dachach i w oknach), w którym rodzina ma szczęście posiadania syna, płyną po niebie ryby będące w tradycji symbolem siły, witalności i odwagi. Na każdego chłopca przypada jeden karp, a długość wykonanych z materiału lub papieru ryb sięga nawet 4 metrów.

Ciekawa jest geneza tej symboliki, której korzenie sięgają 300 lat wstecz. Zwyczaj ten był niejako ripostą niższych warstw społecznych na holdowany wśród bushi obyczaj wystawiania przed rezydencjami ryszunku z okazji Dnia Chłopca. Kupcy, rzemieślnicy i chłopcy, pozbawieni przywileju posiadania broni, a pragnący sprawić swoim pociechom przyjemność wpadli wtedy na pomysł zawieszania płóciennych karpów powiewających na tle majowego nieba. Zwyczaj upowszechnił się w drugiej połowie XIX wieku i jest popularny po dzień dzisiejszy. Prócz karp, istnieć również zwyczaj obdarowywania synów lalkami przedstawiającymi samurajów i możnowiadców. Zdarza się również, że starsi chłopcy otrzymują w darze części samurajskich zbroi (najczęściej helmy) lub miecze. Oczywiście w tym dniu zbiera się cała rodzina, by podczas uroczystego przyjęcia uczcić swoich męskich potomków (w tym dniu wolno nawet małolatom pić specjalną słodką sake). Do tradycyjnych potraw należą piacki ryżowe chmaki owijane w liście bambusa, lub kashiwa-mochi zawinięte w liście dębu. Podczas wieczornej kąpieli matki wrzucają chłopcom do wody płatki irysa, który uważany jest za roślinę wzmacniającą siłę i hartującą ducha przyszłych „wojowników”. Żeby dziewczynki nie czuły się pokrzywdzone, dodajmy w formie rekompensaty, że posiadają swoje własne święto Hina Matsuri w dniu 3 marca. Ale o tym w marcu (1999 roku niestety). Teraz inne święta, mniej lub bardziej popularne, a często jedynie lokalne. Co jednak nie ujmujemy im zarówno atutów tradycji jak i kolorytu. Spróbujmy usystematyzować w kolejności chronologicznej

główną ulicą miasta eskortując parady,ących na koniach legendarnych bogów.

3-5 maj - Bitwa kate w Hamamatsu - wbrew groźnej brzmieniu nazwie święto polega na puszczaniu latawców. Grupy tubylców usiłują obciąć za pomocą własnych latawców kawałki ogonów na latawcach przeciwników. Pozbawione ogona latawce opadają na ziemię.

5 maj - Tango-no Sekku (patrz wyżej).

11 maj - początek sezonu połowów ryb za pomocą kormoranów w Gifu - półowy te są unikalną metodą połowu wywodzącą swoją tradycję z Chin od VIII wieku n.e. W oślarze wyruszają na wodę w towarzystwie wyspecjalizowanych rybaków, posadających po kilka kormoranów. Noce muszą być bezksiężycowe aby ryby dały się zwabić blaskiem pływającego na dziobie kaganka. Kormoranom, aby nie polowały złowionych ryb zakłada się na szyję metalowe obręcze.

12-15 maj - lokalne święto Kanda Matsuri są to uroczystości świątyni Kanda Myojin. Ludzie idący w kołowej procesji obnoszą na ramionach miniaturową świątynkę zawieszającą papier z imieniem bóstwa.

15 maj - Aoi Matsuri w Kyoto - uroczystości świątyni Shimogamo i Kamigamo. Zamienną nazwą jest Festiwal Maiw, bowiem właśnie maiwa jest główną ozdobą procesji. Aoi Matsuri jest repliką cesarskich pielgrzymek do świątyni z okresu średniowiecza. W barwnej procesji jedzie powóz cesarski ciągnięty przez woła, a towarzyszą mu giermkowie, strażnicy, halabardnicy i grupy dworzan - wszyscy ubrani w tradycyjne kostiumy dworskie z okresu Heian.

3 sobota maja - Mifune Matsuri, zwany również festiwalem łodzi nad rzeką Oi - związany jest ze świątynią Kurumazaki i ożywia scenę dworu z okresu Heian, gdy cesarz wraz ze swą żoną odbywał przejażdżki łodzią, by podziwiać piękno góry Arashiyama. Obowiązuje moda i ścisła etykieta dworska. 23 udekorowane łodzie, płynące wolno z prądem, odbywają rejs ze świątyni do stóp góry.

17-18 maj - Sanja Matsuri w Asakusa - przypada do świątyni Asakusa. Atrakcją festiwalu jest Taniec Lwa i procesja kilku miniaturowych świątyni. Festiwal ściąga zazwyczaj setki wiernych.

18 maj - Wielki Festiwal Świątyni Toshogu w Nikko - głównym punktem festiwalu jest tzw. „sennin gyoretsu” - czyli procesja tysięcy ludzi. Biorą w niej udział tubylcy przebrani w szaty mnichów, samurajów i plechoty z okresu Tokugawa wyposażeni w broń i akcesoria z tego okresu. W procesji niesiona jest mała świątynka z którą orszak podąża do głównej świątyni.

W czerwcu ciąg da się...

Darek Styra

Bibliografia
JTB Books Tokyo 1978 - „Japan”
Wojciech Nowak - „Japonia na co dzień” - „Śląsk” Katowice 1997
Foto: „Samurai Warriors” - S. Turnbull



Procesja podczas święta Aoi Matsuri w Kyoto

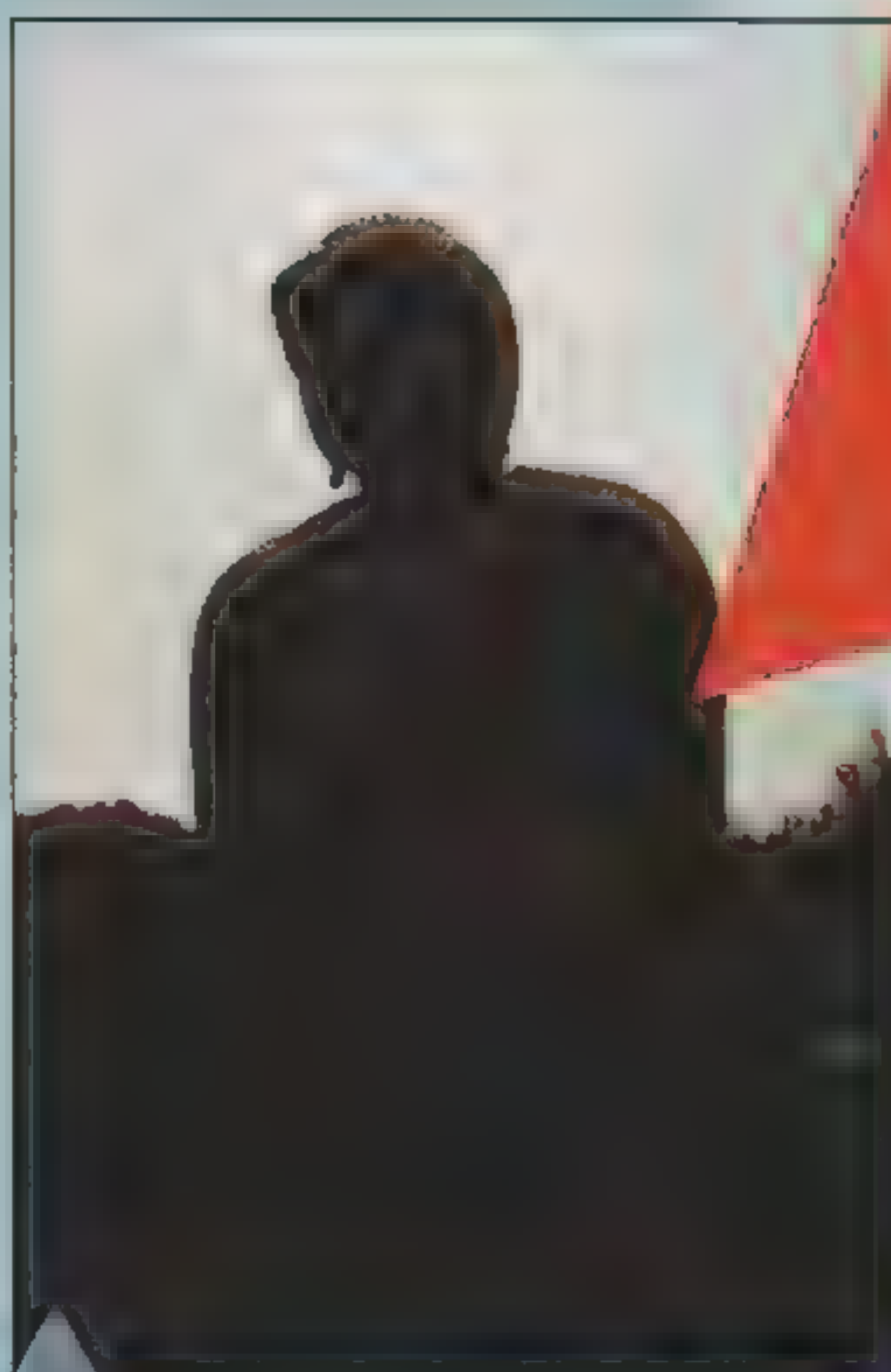


Takie lalki sprzedaje świątynia Kawaiichi-Nagano z okazji Tango-no-Sekku. Nie należą do najtańszych, ale robią wrażenie... Sięgają nawet do 1m wysokości



Mieszkańcy Nikko oczekujący na procesję „sennin-gyoretsu” w zbrojach okresu XVI wieku z oznaczeniami armii Shingena Takedy

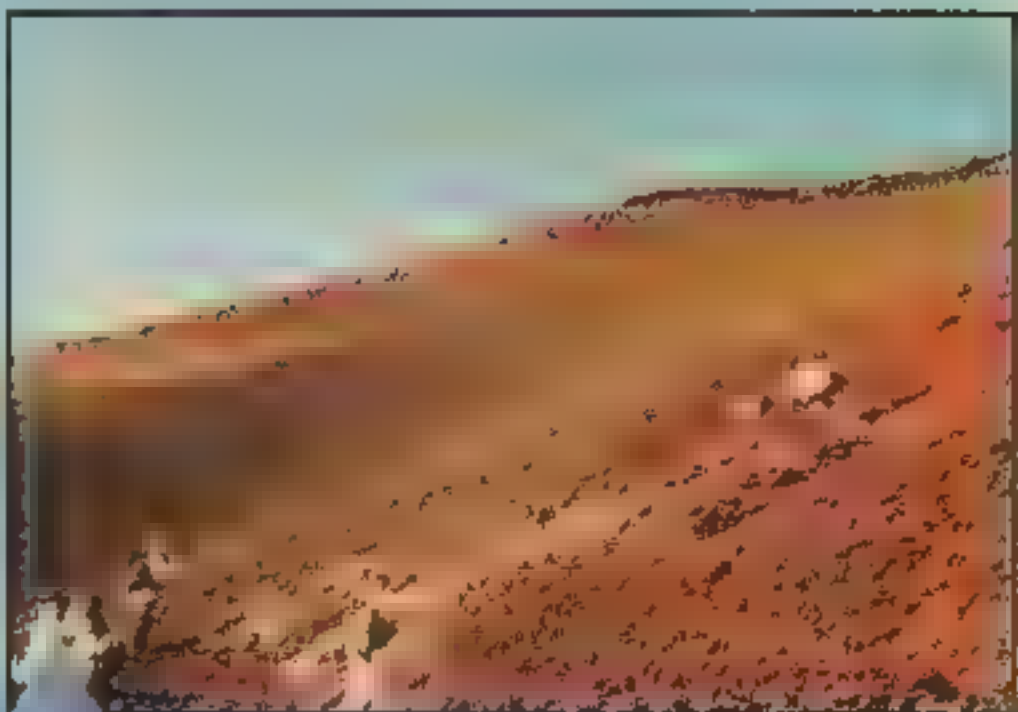
3-4 maj - Festiwal Dontaku w Hakata - przy akompaniamencie głośnej muzyki zabawnie ubrani mieszkańcy idą w procesji



Wielki Budda w Kamakura



Chińska dzielnica (Chinatown) w Yokohamie



Pokryte wulkanicznym pyłem zbocza góry Fuji.

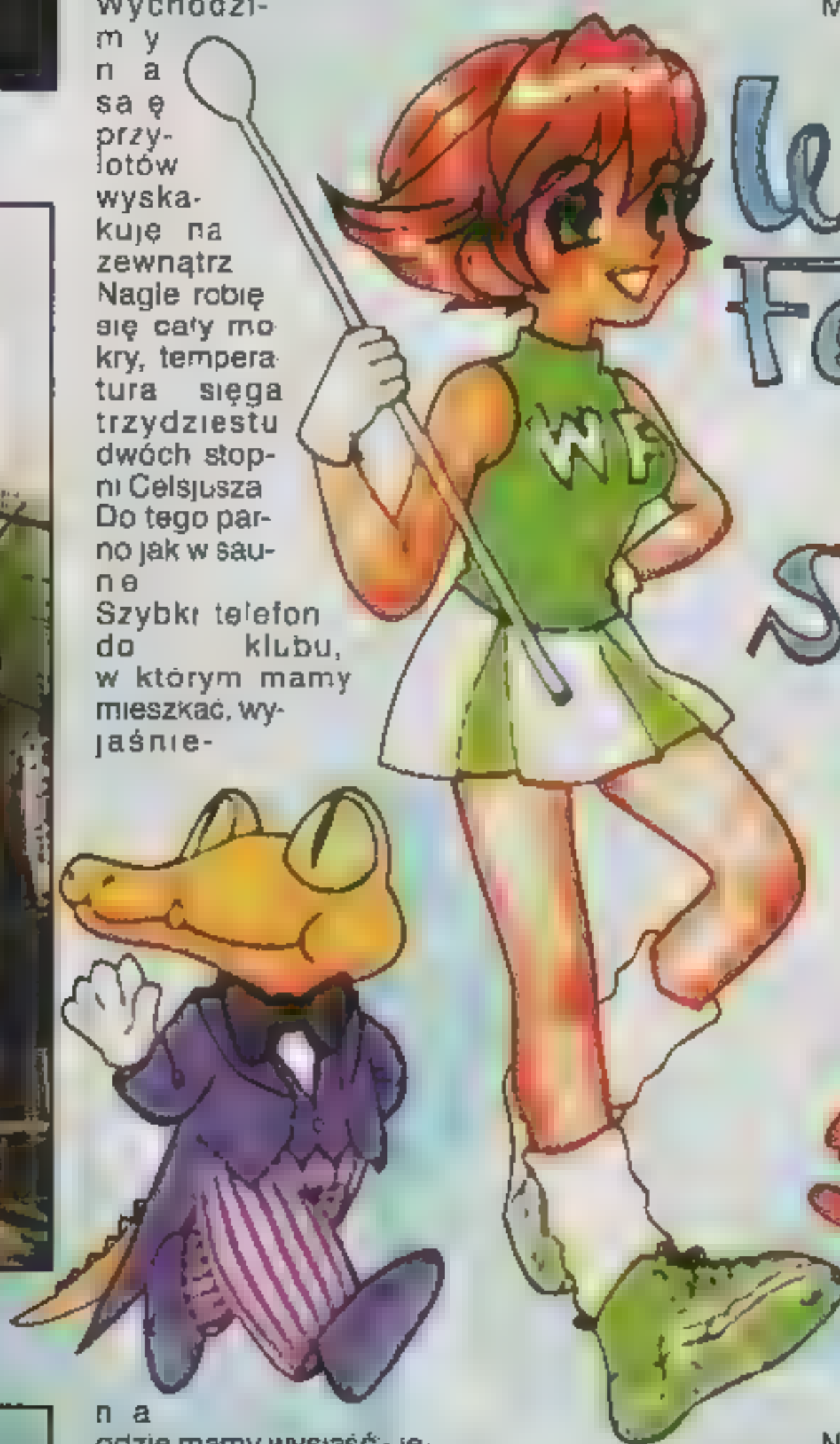
PODRÓŻ DO TOKIO i nie tylko

Jest koniec lipca, kiedy razem z kolegą wyruszam do Japonii. W paszporcie wiza, wórn pod różny spakowany, za mną harce po jeziorach a przede mną nieznane. W worku spoczywa pancerz do kendo, trochę ubrań, prezentów, po skie zakupki. Mby tylko to co naprawdę niezbędne a i tak wszystko waży osiemnaście kilogramów, czyli prawie samolotowy limit bagażowy. Lot do Tokio (z przesiadką w Helsinkach) trwa osiemnaście godzin. Lecimy nad Syberią. Od czasu do czasu wyglądam przez okno, by zerknąć na krajobraz, a tu, kurczę, same chmury. W ogóle z miejscami mamy trochę pecha. Siedzimy przy drzwiach awaryjnych, więc do okna trzeba wstać. Szczęściem można spokojnie rozprostować nogi.

Wreszcie lotnisko Narita, podchodzimy do odprawy. Kontrola paszportów, pieczęta... I oficjalnie jestem w Japonii. Mogę tu posiedzieć pełne trzy miesiące. Hurrrraaaaa!

Wychodzim

my na sa przy- lotów wyska- kuje na zewnątrz. Nagle robię się cały mokry, temperatura sięga trzydziestu dwóch stopni Celsjusza. Do tego parno jak w saunie. Szybki telefon do klubu, w którym mamy mieszkać, wyjaśnię-



na gdzie mamy wysiąść - jedziemy. Kolegę trochę zaskakuje taki obrót sprawy. Pewnie myślał, że przywitają nas jak delegację kwiaty, kompania honorowa, uściski. Ja lubię co innego - obcy kraj, podróż naprawdę w nieznane... ot, przygoda.

Z lekkim opóźnieniem docieramy do klubu. Okazuje się, że dziesięć już trenują, a zajęcia dla dorosłych zaczynają się za dwie godziny. Witają nas główny instruktor, a zarazem właściciel dojo, Akira Kubo (7 dan). Prócz nas mieszka tu dwóch Czechów. Znakomicie, będzie z kim pogadać. Pierwszy trening. Wypompowani podróżą, siedmioma godzinami różnicy czasu, klimatem, mimo wszystko walczymy zaciekle do końca. Poznajemy innych instruktorów. Część z nich była w Pol-

sce, prawie wszyscy w Czechach, zamieniam parę słów w specyficznej mieszance językowej i okazuje się, że trafiliśmy na doroczny, tygodniowy obóz. Zwykle treningi są tylko trzy razy w tygodniu, teraz codziennie. Oj, trzeba będzie się przyzwyczaić.

Pierwsze podróże po Tokio - na to czekaliśmy też. Podczas wędrówek po okolicy łazę ciągle spocony. O której bym nie wyszedł, ciągle parno i gorąco. Ale cóż, Japonia i lato... Łuka między budynkami jest tak mała, że mogę się wcisnąć za ledwie bokiem. Domy w naszej dzielnicy są niewysokie, jedno - dwupiętrowe. Ruch na ulicy potworny, samochody mkną, trąbią, tłok i hałas. A na chodniku setki rowerów. Japończycy traktują chodnik jak ścieżkę rowerową, więc dla pieszych właściwie nie ma miejsca. Dobrze, że metro blisko. Uff... udało się jakoś przemknąć.

Metro tokijskie jest bardzo zatłoczone, lecz jeżdżi bez zakłóceń. Staję w wagonie, na każdym przystanku wygądam, gdzie jestem. Na szczęście na wszystkich stacjach są pisane również po angielsku. Docieram do dzielnicy Ikebukuro. Chcę wydostać się na zewnątrz, ale wyjść jest czterdzieści pięć. Liczę. Już do końca pobytu będę się mylił, gdzie skręcić, aby trafić do ulubionego miejsca.

Wonder Festival '97 Summer

Po pięciu dniach wyjeżdżamy na obóz do Kitamoto. Tam poznamy mnóstwo japońskich potraw. Tykam ośmiornice, homary, krewetki, tofu, sushi, sashimi i ryż zawijany w wodorosły. Oczywiście ciągle trenuję, chodzę na wykłady, zgłębiając tajniki kendo. Po dziesięciu dniach sportowych i kulinarnych wyczynów wracam do Tokio cięższy o dwa kilo, z bagażem wspomnień. Poznałem mnóstwo ludzi, od Wenezueli po Singapur.

Nasz sensei nie pozwala na nudę. Wyruszamy na górę Fuji. Nieco wcześniej przeżywam pierwsze trzęsienie ziemi. Z perspektywy podłogi, na której sypiam, wygląda to niepokojąco. Wszystko się trzęsie i dyskretnie spoglądam na sufit, kiedy spadnie. Na szczęście spadł tylko puchar z półki i trochę się potłukł.

Przed wyjazdem na wspinaczkę, robimy pamiątkowe zdjęcie całej grupy (czyżby ktoś miał nie wrócić?). Wsiadamy do metra, potem do podmiejskiej kolejki. Parę godzin podróży i jesteśmy u stóp wulkanu. Najmłodszy z naszej grupy ma cztery lata. To Jabbar. Jego ojciec jest kapłanem buddyjskim (Japończyk), a mama Amerykanką. Chemy dotrzeć na szczyt przed wschodem słońca. W dok z piątej stacji wsp. naczekowej, Fuji Yoshida

(2350 metrów nad poziomem morza), nie jest zachwycający. Otaczają nas gęste chmury. Dochodzi dziewiętnasta. Nasz przewodnik kręci nosem: ciągle chmury... Ruszamy. Tłum ludzi bardzo przypomina pochodnię pierwszomajową, niż wspinaczkę na trzytysięcznik, tylko że zamiast transparentów, wszyscy mają laseczki z dzwoneczkami. Dawniej, był to kostur mnichów, dziś to tylko atrakcja. Ciągłe wieje, wciąż słysząc odległe echo dzwoneczków przypominające redyk. Ciemno, światła latarek tworzą magicznego węża. Nasza grupa jest dziwna. Jedni mają wysokie kaski sprężyste, inni są zawinięci w folię. Tempo marszu powolne, wszędzie wiska się dokuczliwy pył wulkaniczny. Wpadam w swój rytm, oddalam się od ekipy, deszcz pada coraz mocniej. Mam zbyt dużą przewagę, więc czekam na siódmej stacji (2700 m n.p.m.) „Moi” wreszcie dochodzą, lecz ze względu na dzieci przewodnik podejmuje decyzję o powrocie. Około północy docieramy do punktu wyjścia. Teraz to wielka noclegownia, gigantyczny złot kłozardów. Turysci pielgrzymi śpią na stołach, schodach, pod ścianami. Ja się wciskam między automat do napojów i drabinę. Po krótkiej drzemce, tuż przed świtem, wychodzę. Straszny wichur. Wschodzi słońce. Właśnie ten wschód miałem obejrzeć ze szczytu Fuji. Niestety, wracamy do Tokio.

Mój zwykły dzień w mieście to wizyty w muzeum, zwiedzanie i fotografowanie. W pierwszych w dniach pobytu zwiedzam muzeum sumo i supernowoczesne Muzeum Edo-Tokio: monumentalny gmach, pełen wspaniałych zbiorów: strojów, broni i rekonstrukcji wiekowych domów (!). Zupełnie inny charakter ma muzeum japońskich mieczy, ukryte w gąszczu małych domków, z jedną małą ekspozycją cennych głowni: od tachi, do kozuka.

Niedzielną chętnie spędzam w ogrodach cesarskich. Za towarzystwo mam cykady, których śpiew zagłusza odgłos ulicy za murami. Ale Tokio to nie tylko zabytki. Pełno tu różnych miejsc, gdzie spotykają się młodzi ludzie. W najbardziej odrotowej dzielnicy, Harajuku, można kupić praktycznie wszystko. To jeden wielki targ. Słychać warkot harleyów, z głośników sączy się rap i funky. Tu nie usłyszysz japan-rocka, lecz za to kupisz lamagochi oraz pocztówki z portretami gwiazdorów estrady. Tu też, w meandrach wąskich ulic, znajdziesz antykwariaty z mangą. Wracając z jednej z takich wypraw zdjęciowo-komiksowych, w metrze widzę chłopaka z barwnym katalogiem. Tak dowiaduję się o Wonder Festival. Co to takiego? Święto, na którym spotykają się fani mangi, gdzie można kupić celuloidey z ulubionych anime. Trochę się gubię - rozległe przestrzenie, jakieś ruchome chodniki, schody w dół, w górę - wreszcie znajduję wejście. Ludzie wkładają rękę w jakieś pudełko za stroboskopowym światłem. Pewnie specjalne pieczętki. Ja też, na bezczelnego wpycham tam swoją grabę, bransoletka zsusza mi się na nadgarstek, szybko wyciągam dłoń i ochrona mnie wpuszcza. Chyba są w lekkim szoku na widok garajna. Jak duży to festiwal? Powierzchnia dwóch stadionów do piłki nożnej. Tłum sprzedających i kupujących. A kupisz wszystko: dioramę z Godzilla i garage kits - postacie bohaterów mangi. Czasem nawet w erotycznej pozie. Na bazarze jest też miejsce dla komiksowych przebierańców. Setki Czarodziejek (nie tylko z Księżycy), Slayerów, a z głośników płynie filmowa muzyka. Dzieciaki tańczą i śpiewają. Chcesz kupić broń ri, pogromcy cyborgów? A może laserowy miecz z „Gwiezdnymi wojen”? Proszę bardzo. Zwiedzałem targi ponad cztery godziny i choć tak naprawdę chciałem kupić figurki samurajów, to w natoku cudów (wonder) prawie o tym zapomniałem. Wreszcie mam, znalazłem.

Długo pewnie dochodziłbym do siebie po anime-szoku, ale Kubo-sensei pakuje nas w samochód i jedziemy w nieznane. Górskie dojo: sceny jak z samurajskich filmów, wzgórza porośnięte gęstymi lasami. Jaki to las, wkrótce się przekonam. Nasz nowy gospodarz, Ogino-sensei wysłał nas po bambus, tykę długości pięciu metrów. Wędrujemy wśród śwereków i innych drzew znanych z Polski. A tu rośnie sobie mały las bambusów. Wycinamy jednego, taszczymy z powrotem. Zrobiliśmy z niego rynnę, która służyła za półmisek. Wyobraźcie sobie strumień, w którym płynie

makaron... I trzydzieści osób wytapujących kłuski pałeczkami. Fajny widok.

Po przygodzie „w dziungli” powrót do Tokio. Znów wędrowni... W parku Leno w dżę szalały kłozardów. Bezrobotni handlują czym się da. Prawie się zaprzyjaźniałem z jedną babką. Kupuję u niej „Shonen Jump”, a ona mnie częstuje kanapkami lub ryżem. Szkoda że nie znam japońskiego, bo byśmy sobie pogadali.

Wspólnota interesów. Odwiedzam sklepy z anime, w poszukiwaniu najróżniejszych gadżetów, z zamkniętymi oczami trafiam do sklepów w Shinjuku, Harajuku oraz Ikebukuro. Mangę można kupić praktycznie wszędzie, nawet w sklepie spożywczym i kiosku z papierosami, ale te naprawdę dobre są tylko w specjalistycznych sklepach. Swoją mangę mają nawet miłośnicy golfa i wędkarze.

Cały czas trenuję chodzę na różne turnieje. W Dniu Sportu (Japończycy mają wolne!) ogładam mistrzostwa w karate tradycyjnym. Turniej odbywa się w Budokanie, tuż obok cesarskich ogrodów. Niestety, pobyt dobiega końca. Jeszcze udaje mi się zerknąć na wspaniały festiwal strzelecki, z parą strojonych samurajów. Co jakiś czas przystają i oddają głośnie palbę z muszkietów. Ludzie głuchną od huków, dławią się dymem i kaszczą. Sezon festwali dopiero się zaczyna, a ja muszę wyjeżdżać. Mam jeszcze czas, by posiedzieć w publicznej łaźni, czyli skorzystać z ofuro. Dzisiaj łaźnie nie są miejscem spotkań, jak w dawnym Edo. Trochę podupadły, ale i tak jest fajnie. Jeszcze parę tyków sake z japońskimi przyjaciółmi. Worek podróżny zwiększył wagę do trzydziestu sześciu kilogramów. Pora do domu, do Polski.

Adam Pyjor

Foto: Adam Pyjor (1,2,3) Witold Nowakowski (4,5)



Orszak strzelców na ulicach Tokio.



„Kawaii” nie zna granic.

RZECZPOSPOLITA PIRACKA

Rozmawiają: Bandmanka, Mr.Gato i Mr Jedi

Mr Jedi - #1
Mr.Gato #2
Bandmanka - #3

#1: Żeby w ogóle było wiadomo, o czym mówimy, zaczęliśmy od przykładu. Niedaleko naszego domu znajduje się pewien tajemniczy punkt z dużym kolorowym napisem „Ksero Kolor”. Tam właśnie codziennie, a zwłaszcza w sobotę i popołudnia pojawiają się tajemnicze osoby w skórzanych kurtkach, z teczkami pod pachami. Z teczek tych wyciągają okładki kaset wideo, które później kserują często w setkach egzemplarzy. Zadaję więc sobie tyko jedno pytanie, gdyż jak dotąd są to tylko filmy fabularne, kiedy przyjdzie taka chwila ze przyniosą w tej tece okładki ze znanych anime. To chyba będzie początek końca rynku anime w Polsce.



#2: Spójrzmy jednak jak wygląda sam „rynek” anime czy w ogóle rynek wideo w Polsce.

#1: Żeby się o tym przekonać, wystarczy pojechać za tymi facetami. Kierując swoje kroki w niedzielnego poranek na przykład w pobliże wrocławskiego ogrodu zoologicznego, trafimy na giełdę. Tam właśnie najlepiej widać, co się dzieje na polskim rynku wideo. Spokojnie można zakupić tam tytuły, które nierzadko nie weszły jeszcze do kina, lub są też zaraz po premierze kinowej. W Zachodniej Europie Kasety te są zbliżone - z pozoru - wyglądem do oryginału; mają kolorowe skserowane okładki, naklejki na same kasety. Najstraszniejsze z tego wszystkiego jest jednak to, że to wszystko dzieje się w majestacie prawa. Wszyscy na to pozwalają. Mało tego - wszyscy to popierają, wychodząc z założenia, że nie stać ich na kasetę oryginalną. W ten sposób zapożyczają się w piracką kasetę za 15 złotych lub jeszcze taniej i nawet nie zdają sobie sprawy, że w ten sposób „zarzynają” polski rynek wideo.

#3: I wcale nie możemy w tym wypadku podierać się nieświadomością. Powiedzmy to sobie wyraźnie. KUPIJĄC TAKĄ KRADZIONĄ KASETĘ, AUTOMATYCZNIE SAM STAJESZ SIĘ ZŁODZIEJEM I POPIERASZ TEN PROCEDER! To już brzmi - przecież wielokrotnie słyszeliśmy już tego typu uwagi, szczególnie przy okazji uchwalania ustawy antypirackiej, - jak stara, zdarta płyta, lecz - jak dobrze widać na załączonym wcześniej „obrazku” - tego typu zachowanie naszych ziomków wskazuje na konsekwentną „odporność” na prawo spowodowaną być może brakiem lub niedostatecznymi zabiegami osób odpowiedzialnych za egzekwowanie tego prawa. Czyli mamy dwie strony medalu. Na początek zajmijmy się jednak psychologią zjawiska, głównie jego przyczynami.

#1: Właśnie, mam pytanie - co sądzicie o ludziach tłumaczących się: „nie stać mnie na kasetę z japońską animacją, więc kupuję kopie pirackie”? Ja uważam, że jest to bezsensowny argument. Często słyszę od ludzi: „O kurozo, jaką ja mam wielką kolekcję kaset!” - a na półkach stoją sobie same hity, które nigdy nie były wydane w Polsce. Później zaś okazuje się, że są to kopie. Spójrzmy na sprawę kosztów, ale z trochę innej strony - przeliczamy sobie koszt czystych kaset, koszt zużytego prądu, eksploatacji magnetowidów, że nie wspomnę o przejazdach pocągami, autobusami i innych dodatkowych kosztach. Gdyby przeliczyć koszt tej całej „kolekcji”, to okazałoby się, że takiego dewianta stać nie na jedną, ale na kilka bardzo dobrych, oryginalnych kaset, które dają znacznie więcej przyjemności i satysfakcji z oglądania. Zresztą, jak pamiętam, ty też miałeś kiedyś podobną sytuację z „Tench Muyo”, prawda Gato? Odpaliłeś oryginalną kasetę, ale na kiepskim magnetowidzie i nie trafiło to do ciebie. Na szczęście, jednak jest sytuacja odwrotna: oglądamy

świetny film, ale z kiepskiej kasety i wtedy jest jeszcze gorzej - obraz nie zostaje na życie doceniony.

#3: Oszczędność w takich sprawach jest pozorna - niszczyliśmy sprzęt, oczy, zubażamy się estetycznie, emocjonalnie. Przecież nie na tym ma polegać korzystanie z dobrodziejstwa Video-Muzyl! Film w pirackiej wersji nie jest już tym samym filmem i niewiele osób chce w to wierzyć. Najprawdopodobniej nie zastanawiając się nad tym, przechodzą szybko do dzieła - do zaliczenia jeszcze jednej pozycji. Konsekwentnie oglądając wszelkie „hity”, tak naprawdę uzależniają się od „akosciowej” mernoty, a chłamy, którym się zasympywni przyjmują za produkt klasy normalnej. Być może nie mają w głowie wymagań. Prawdziwe - jak na polskie warunki przystało - A przecież w tym wszystkim chodzi o jakość odbioru. Właśnie, jak ma się sprawa z jakością kaset?

#2: Masa anime, która się przewija przez nasz kraj, to anime wydane w Stanach Zjednoczonych. Później, aby je przystosować do europejskiego systemu telewizyjnego PAL, trzeba je przekonwertować z NTSC. Z reguły po tak przeprowadzonej operacji jakość takiego filmu przypomina około 50% stanu wyjściowego, w porównaniu z kasetą oryginalną. Do tego później dochodzi jeszcze kopiowanie tego anime przez „ileśtam”-dziesiąt magnetowidów, czego rezultatem objawia się nader prędko, na ekranie widać rozmyte kolorowe plamy zamiast ostrego obrazu z oryginalnej kasety i fatalny dźwięk, zamiast Stereo Hi-Fi.

#1: Dokładnie! Przecież w anime dźwięk odgrywa bardzo ważną rolę! Zresztą nie tylko. Kiepska kopia to praktycznie „na dzień dobry” pożegnanie się z połową możliwych doznań. Zresztą w em to sam po sobie. Sam miałem kiedyś kilka kopii. Gdy potem w moje ręce wpadła pierwsza oryginalna kasetka, potem druga, trzecia, tamte - pirackie z miejsca skasowałem, bo po prostu nie dały się oglądać! Różnice widać od razu na pierwszy rzut oka, a przeciętny, szary użytkownik nigdy nie będzie miał tego porównania, jeśli przynajmniej raz nie da sobie szansy kupienia oryginalnej kasety.

#2: Wróćmy jeszcze do wątków dźwiękowych. Najczęściej jest tak, że kasetka była udźwiękowiona oryginalnie w stereo (bo np. seria TV „Urusei Yatsura” oryginalnie była zrobiona z monofonicznym dźwiękiem i tak też wydana w USA). Rzadko kto w Polsce ma dwa stereofoniczne magnetowidy, tak więc podczas kopiowania już traci się część dźwięku - najczęściej z lewego kanału. Później dochodzi do takich sytuacji, jak np. w skopowanym „Evangelionie”, że możesz nie usłyszeć w 2. odcinku delikatnej muzyki ściszającej się z radia w chwili, kiedy Shinji budzi się po walce z Aniołem. To właśnie ta słodziutka muzyka ze spikerem radiowym w tle podkreśla kontrast i niemożliwość całej sytuacji. Jeśli wpadnie Ci w ręce „p.rat”, wtedy to też scenie będzie świadkiem głuchej ciszy. Ponadto przeciętny polski fan anime nie zna aż tak dobrze języka angielskiego, częstokroć występującego pod postacią śmiesznej amerykańskiej. Kasetka, gdzie dźwięk nagrany jest na granicy słyszalności, na pewno nie ułatwi sprawy. Kiedyś oglądałem anime, której tytułu już nie jestem w stanie sobie przypomnieć, i nie do końca zrozumiałem dialogi w filmie. Kiedy jednak później zobaczyłem go na oryginalnej kasecie i na magnetowidzie stereo, zadawałem sobie pytanie: jak mogłem nie zrozumieć tych prostych zdań w dialogach?

#3: Chyba warto by było sięgnąć głębiej i tam poszukać przyczyn tego zjawiska. A najważniejsze, wydaje mi się, tkwią w nas samych. Wszystko wypływa z naszej ogólnej postawy i nieszczyśnych przyzwyczajeń. Polacy są po prostu przyzwyczajeni do szarości, do nicości, są oswojeni z bylejakością. W pełni satysfakcjonują nas półśrodki i nawet nie wysiamy się zbytnio, aby zmienić ten stan rzeczy. Najgorsze są zmiany, bo trzeba się bardziej niż zwykle pogimnastykować. Ech to ienistwo! Słowem, sytuacja o której rozmawiamy jest odbiciem naszych przywar. Tak, nie ma co się krzywić, warto zaś od czasu do czasu przeanalizować stereotypy o nas samych, które najczęściej zbywamy różnicznym uśmiechem lub ozyminami z nich przedmiot żartów. A sprawa nabiera rumieńców (tych ze wstydu i zakłopotania), kiedy potraktujemy je bardziej poważnie. Wracając więc do pirackich kaset wideo - kradzieży, fatalnych jakościowo - za to dostępnych na wyciągnięcie ręki - są dla nas pełnym, jakościowo subtyltem oryginałów. My je kupujemy, my zadowolamy się nimi i tu kolo się zamyka - dodajmy, błędne koło. Kupując napędzamy przecież całą maszynę. Raz puszczone w ruch.

#1: I już nie wiadomo jak to zatrzymać. Poza tym, jak już film zostanie wyemitowany w telewizji, jeden z drugimi zrobi sobie taką kopię i uzna, że ma już ten film. A prawda jest brutalna - taki osobnik nie ma nic i nawet nie ma świadomości, że coś traci. Wyliczmy sobie minuty po pierwsze naszą telewizję ciągłą i jeszcze nadaje sygnał monofoniczny (a jest już koniec XX wieku). Po drugie - rzadko kto ma w domu stereofoniczny

magnetowid system nagłaśniający, który pozwoli odebrać odpowiednio oglądany film. Już pomijam fakt, że najczęściej filmy te są przerywane reklamami, czy też antena nie jest zbyt dobra i w ten sposób jakość spada kolejne kilka klas. Później, kasety te są kopiowane przez innych, co tylko pogłębia zakorzenienie w świadomości Polaków przeświadczenie o nieistnieniu takiego zjawiska, jak własność praw autorskich.

#2: Spójrzmy w takim razie, jak sytuacja wygląda na zachód od Odry. Weźmy przykład pierwszy z brzegu „DragonBall’a” wyemitowała telewizja, wszyscy go oglądali i rozpoczął się szal związany z tą serią. Ale sytuacja jest diametralnie inna - dystrybutor wydał tę samą serię na kasetach. Dodatkowo, często są to wersje oryginalne z napisami (dla odróżnienia tych samych filmów telewizyjnych, lecących tam z krajowym dubbingiem), w wersji stereo i dodatkowo sam „DragonBall Z” był do kupienia w wersji niedyktowanej, to znaczy takie, jakiej nie można było oglądać w telewizji. To się bardzo dobrze sprzedaje, mimo nie na lepszych cen tych kaset (chociaż można tam kupić całe serie w pakietach, które oplaca się znacznie bardziej nabywać). Skoro więc poruszyłem kwestię cenową, może to zagadnienie trochę podrażę.

#1: To jest przeważnie główny zarzut, jeśli chodzi o filmy anime.

#2: Pamiętasz, kiedy byliśmy na konwencji pokątnie odierającym się o tematykę komiksu, jedna z fanek anime - a przynajmniej, sama tak siebie nazwała - zrzuciła całą winę na ludzi z branży w Polsce: wszystko jest winą Kawai („bo kosztuje aż 5 złotych”), Planet Manga („bo filmy kosztują po pół miliona!”) i innych. Ale porównajmy to z zależnością cenową filmów za granicą, bo przecież stamtąd są te filmy importowane. Poprzez licząc teraz ceny na złotówki dla pełnej zrozumiałości, toku mojego myślenia. „Normalne” (bo z prawdziwymi aktorami) filmy kosztują około 120 złotych (nowości). Filmy anime kosztują przeważnie w granicach przeciętnie 60 do 80 złotych, co zostawie bez komentarza. Pościągnięciu takich kaset do polski są one sprzedawane wraz z polskim cłem, VAT-em, zyskiem dystrybutora, innymi kosztami pośrednimi. Dlatego też ceny w Polsce są jak są i niespecjalnie mnie dziwią. Z plusów mogę powiedzieć, że i tak część kaset anime mamy po najniższych cenach w Europie (a już na pewno „Evangeliona”). Ceny na kasety w Polsce mogą spaść (nawet o połowę!) dopiero po wykupieniu przez okainego dystrybutora licencji na dany tytuł, gdyż to on weźmie na siebie ewentualne ryzyko sprzedaży (w myśli zasady: więcej sprzedanych po niższych promocyjnych cenach, to mimo wszystko większy zysk).

#1: Ale z jakim zarzutem w ogóle się spotkałem! Bardzo się dziwię, gdyż dotychczas fani mangi byli uważani za koneserów pod tym względem, że chodzą po „akosci”, a nie o jakość. Otoż spotkałem się z zarzutem: „Co? Mam dawać po 60 złotych za kasetę, gdzie jest po 25 minut anime, jeśli mogę kupić za te same pieniądze film, gdzie jest półtorej godziny nagrania?” Oczywiście, idź i kup sobie ten film półtoragodzinny. Oczywiście też nie kupi, tylko pójdzie i kupi sobie kopię. Tak więc cały zarzut jest zupełnie bez sensu.

#3: A sam przebieg ceny na długość filmu i tym samym cały system wartościowania filmu są doprawdy śmieszne.

#1: Dokładnie! Nie można przelożyć filmu na minuty. Przecież to nie jest kilogram ziemniaków! To może w ogóle zaczniemy sprzedawać kasety na kilogramy? Kasety anime są drogie, a będą jeszcze droższe, jeśli wszyscy będziemy kupować p.raty. Jeśli sami będziemy produkować kopie. Ewentualni dystrybutorzy będą musieli sobie odbić straty wynikające z tego, że ktoś kupuje sobie kasetę do domu, a później kopiuje ją na domowym sprzęcie. To kupujący są za tą sytuację od-



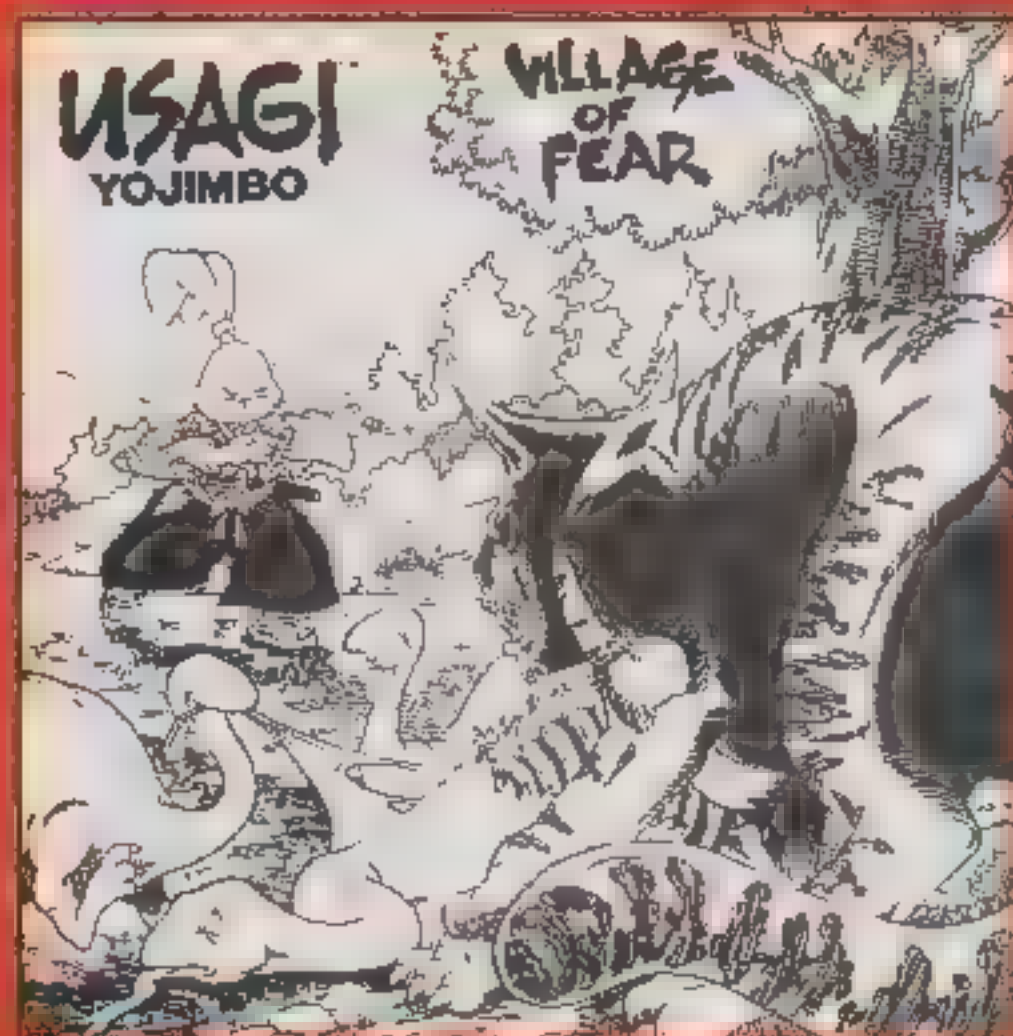
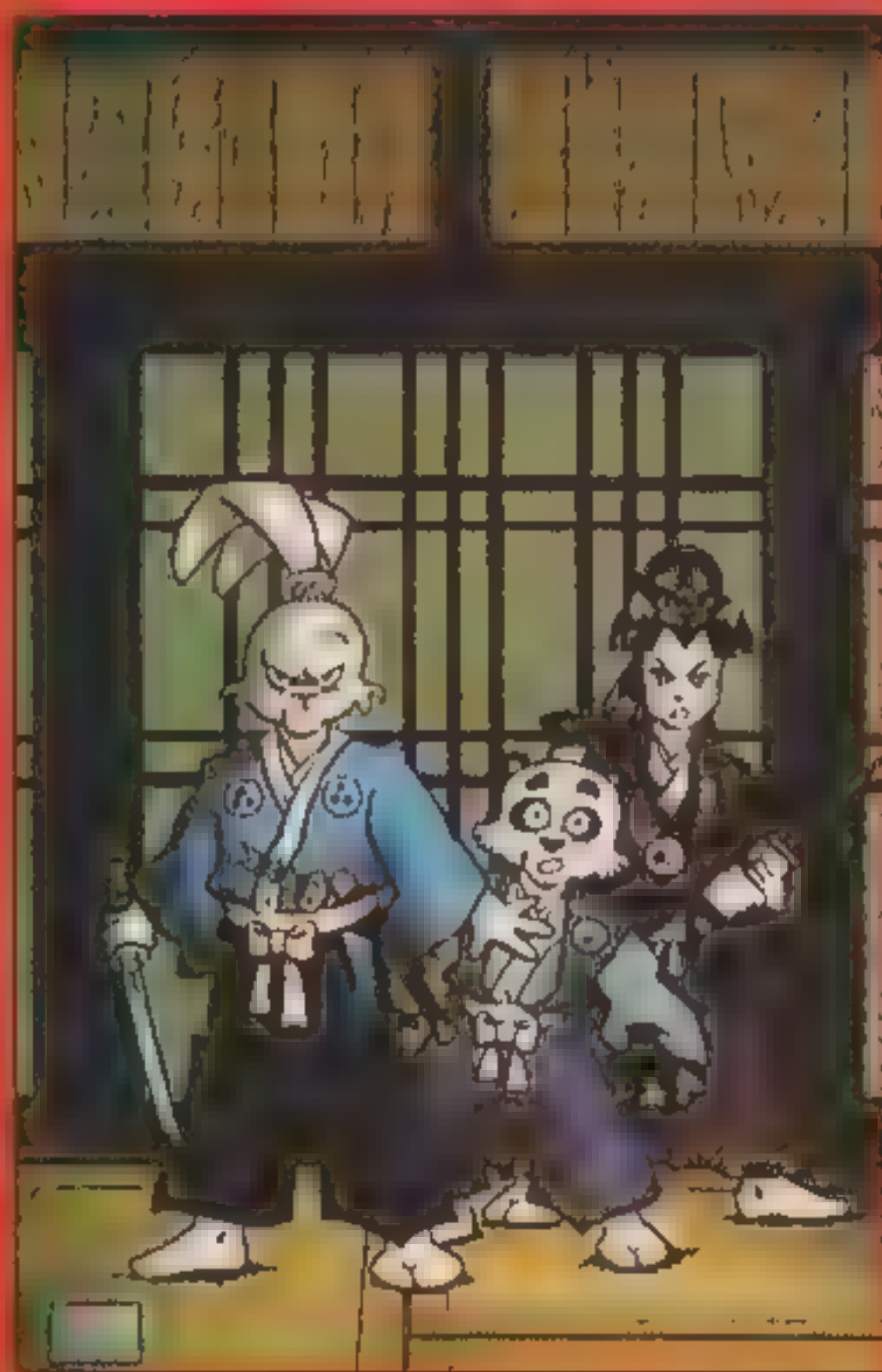
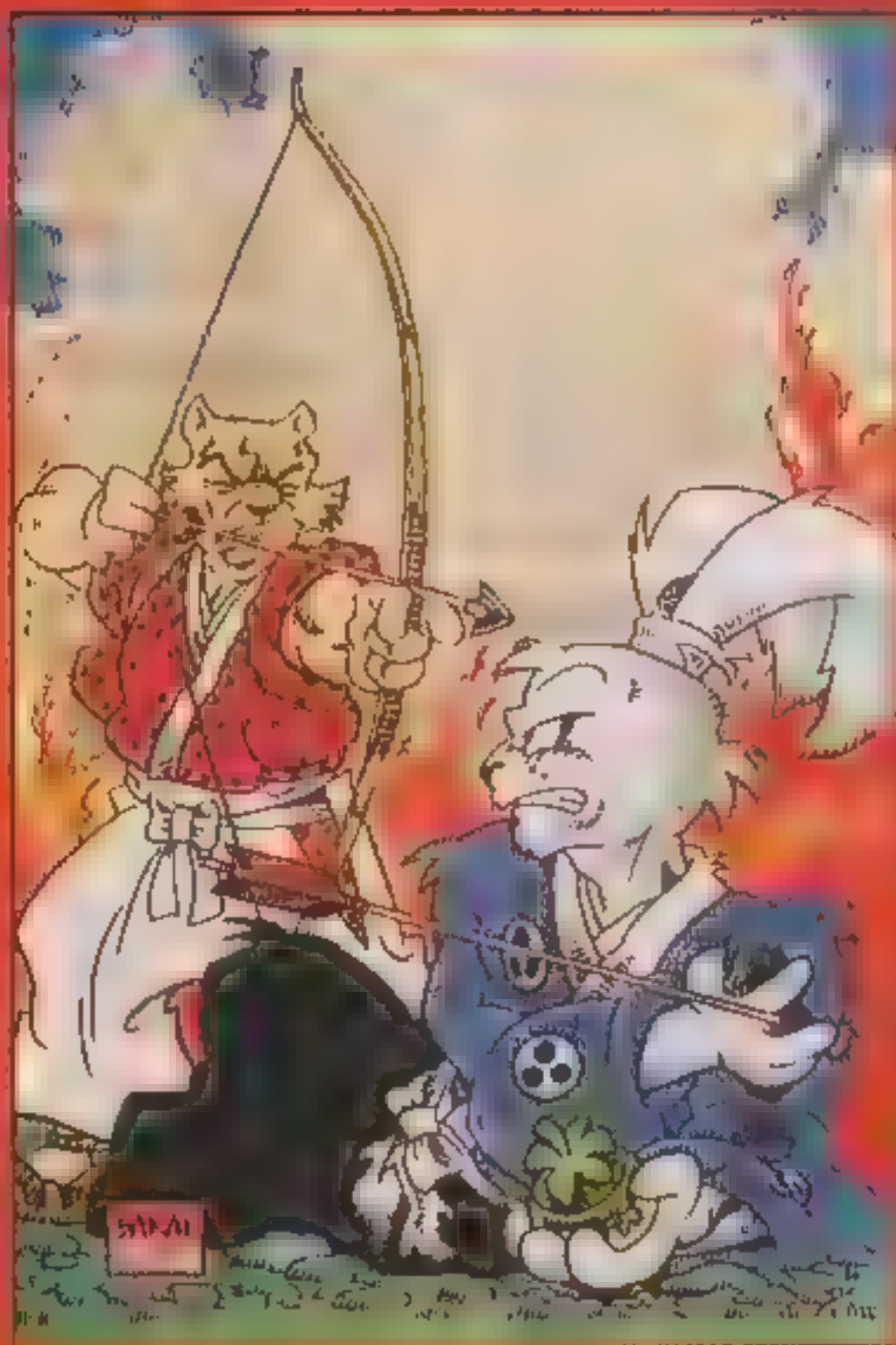
#3: W Polsce od paru lat zbieranie pirackich kaset wiodło się swoistego rodzaju hobby, a później przechwalanie się przed znajomymi: ja mam tyle a tyle kaset, patrzcie i podziwajcie. Istny maraton! Jest to robione na zasadzie, żeby mieć jak na w ekszą kolekcję nie ważne, jakich filmów i jak wydanym. Na ważniejsza jest ilość. Jeśli kaseira ma 180 minut to za punkt honoru. Właśnie jest upchnięcie tam dwóch filmów, nawet jeśli trzeba by było w nich ściąć napisy z „listą płac”. Sprytnie zwinąć tanio, kolorowo.

#1: I powiedzmy sobie jeszcze jedną rzecz: bardzo wyraźnie. Prawdziwy otaku nigdy nie sięgnie w pierwszej kolejności po piracką kasetę. Zawsze sięgnie po oryginał i nie ma się co zastaniać, że się nie ma pieniędzy bo to nie jest żadne wytłumaczenie! Może ja też mógłbym sobie powiedzieć: kurcze, nie stać mnie na samochód, więc może pójdziemy sobie za róg i walniemy naden. Przyjemności zawsze kosztują. Jedna oryginalna kaseta jest więcej warta, niż pięć niedźnych kopii będąc to powtarzał przy każdej okazji. Nigdy w domowym „studio” nie osiągnie się takiej jakości, jak w tym profesjonalnym, gdzie się kupuje sprzęt za grube miliony i gdzie można stworzyć kasetę ze świetnym dźwiękiem i świetnym obrazem, a ponad to nagrany na wysoką jakości taśmie - bardzo rzadko dostępnej w sprzedaży detalicznej (a jeśli już, to kosztuje ok. 50% więcej, wiadomo - w hurcie zawsze wychodzi taniej). Natomiast dźwięk to jeden z niepodważalnych atutów w an mie co uz w e okropnie podreczasimy w kawałku. Mało tego, że w an mie są wodać u e w ucho słoway, to tam jest jeszcze ta ścieżka dźwiękowa naprawdę dopracowana. Często większość tych amerykańskich

#2: Spójrzmy teraz na cenę „Kawali”, na którą w eł czytelników się skarży. Według nich cena jest zbyt wysoka. A o co? Bo w tym samym czasie w kiosku eż są smatławce zwane pismami dla kobiet, które kosztują po 90 groszy po 1,5 złotego. W ten sposób taka mamusia może sobie pozwolić na taką prasę aż 4 razy w miesiącu, a tu tymczasem jej dziecko prosi ją



Ordacowa! Mr Gato



USAGI YOJIMBO

Właściwie się nazywa "Kwintazaprawa", ale nie potrafię znaleźć w żadnym z podręczników, a nawet na stronie internetowej, co to właściwie jest. Rowy – zaleca się – mają od razu skończyć z bardzo krótkim przesłaniem, a nie wcale przez Rosat.

Tym jednak razem skończyła się być ładnie. Złoty przetrwał, a w końcu w zawieszonych. Ale o pierwszym z nich, pod tytułem "Lisaj", w końcu nie było żadnych rezultatów, a nie osadzała w głowie.

Mary i pokreślenie, które to było, to było Shogun, który się umacniał, a w końcu domowy.



sie nad mieszkancami woszek i mdlych masle
Czek. Posrodek wyte sie d pawa ha ashy prze
merza kra sa rotny w powiek Jest co nem
bezpansk masz ro em. Wyo dzo ne grozi e do
eqd stal sie spie tr y msw adzoa edyne ci m
ne zatkniete za pas meze. Jest ednym z ne
roczny. da xh y h cis. Hszcze znazy poede
Bush. W poszukiwanu k qrs kome beda
mozy s zyc ego mierze kroczy, przez kra ne
oparowane przez demony. p anych zardza zeb
jana dz

Ha Wyszoprawianie akw akw i dzień sto
rycznym i dobre
każdy z was wolał zapewne koka w formie
kaka-ado lub natierała na arman, jest to
zwierzędo sympatyczne i niegroźne. Takie miały
me anty i w co to przeżuwają w końcu koniczyne
i bo aże w spożywa na każdego kłopot zechodzi
obok. Mimo że zająca na imię pociągła władze
uszy po sobie nawet wtedy gdy chętny go po
gaskar, uedny nislowne, et dżaczki, ciar caki
każdy. Procz tego i drugo. Nazywa się Myamo
to usag, est mstrze, mecza. Został onim
po tym ak ego pan, usaze kals uchi, zq tal
w b iwie pod Adachiga jara w sta ciuzs iart kse
cia hik, iwe s rasz ni m iowy nag, bu bandy
demny an nija. Moze i to wierzycielne ze
epa sasc na e i ta czescia caa grze pery
racą swoją szach na nazwie nzw e d m
w drodze. No ci na ze k os ma zapedy s a nob
cie. Wtedy proszę bardzo. Eter m iowany

Kiedy składała się z dziećmi ulepionych w kształczka rai a w ręce pomyślała o a
jeszcze rai dla niej, których kro + sa + ra? Potem dokładnie nie zalem okładkę, naszy
mle i de w sze wale, woski. Gdy uleży konno
usag nie wygładał na mieczaka. Foradito wyraz
eje pyszczka, zaczął biegać na kółkach wózków
zehy d, wnie nie pasowały do standardu moich
wyobrażeń o krolach na mecz. Trzyma go
w srosón co to more, iachowy
Potem przez ciemną karkady, pomyślał zwa
rzące, i z ciekawością przyszedłem się szcze
gółom. Od razu znowu to mi się cieknie. Mecz
tytułowy krolczaka był istnym niemowlakiem
nieśmiałym, nie gabrał, zbyt obojętnie siedząc
w pochwę. A d karkady w łapach swego poro

Snielego sersa i właściciela stanął na zębie
no którego żył w niepokoi o wysoko zażył d
ly atak głowy zwierzęcych opponentów d ignuchre-
C. 1017d

[illegible]

sag y tbo
 Ro n n
 p t r w s z y
 z s e d m , z b u
 m o w , e r w , d a n
 s k a d z a n y n
 s e n a m . k a
 s a g e o p a r z a
 c y t . d w o m a
 m e z a t k r o t
 k u z a t o c y . T a k n a p r a w d e d z i e n y s a m u r a n a z y
 w a s e . n i j u z z e z n a c z y e m w o z e s n e j , M i y a m o t o
 J s a g c z y K r o y M i y a m o t o . O k r e s z e n i e y n t b o
 p o w i n n o b y c z n a r e w e b o c i e m k o n s z t u A k r y k u
 r o s a w y a k t o r s t w a T o s h r o M u n e c a g e n e m o g e
 s i e p o t r o z c z y t y m z e z n e z y e s l o w o t u z n a
 c z a i s l o w n e s t r a z p r z y b o c z n a , u b p o s p o
 c i e m o w a c c h r o n i a r z a . A u t o r z a r o w n o t e k s t u
 a k r y s u n k o w w d o b r e , p r o p o r c j w y m e r z a l p o
 w a g e , a k c e n t y h u m o r y s t y c z n e n a t y e z e c z a s a
 m i c z y l a i e m z p e w n a g o d y i e m a t a c h z w i a z a n y c h
 z h o n e m . b u s h c o b y w c h w e p u r e m z a r y k
 w a c s e z e s m e c h u

Właściwie w "historiach" z Yamato, mo-
 że się odśledzić autentycznych wydarzeń
 z terenów XIV-wiecznej Japonii. W większości
 postaci powstało podobno na bazie histo-
 rycznych bohaterów. Miyamoto Usagi ma mieć pierwowzór
 w samym Miyamoto Musashim. Tak przynajmniej
 twierdzi autor. A prawda? Autor

Notosów kaka autorze Stan Sakai mimo że urodził się w Japonii na stałe zamieszkuje Stany Zjednoczone i mimo wielu prac przymin Spider-Manie, Złotymh Ninja, a nawet Kaczorze Donaldzie zranił się głównie jako ceciec Usag Yumpr. Poraz pierwszy szalony królik pojawił się w serialu Teenage Mutant Ninja Turtles' bywł krótko 1987 r. przeniesł się do rodzimej Japonii, na stałe zapisał w ewidencji Wuznanu zasług dla krzewienia kumkxu. Sakai, jest laureatem nagród Fante's Choice Inkpot. Był również dwukrotnie nominowany do nagrody Wła Eishera dda na, ep szych artystów rysowników

Przez całą książkę na rysunkach przewija się dreszczowaty i chwiejący obraz zębów. To jaskółki i kłopoty, to minidinozaurow. Paczą się pod nogą



m. wysadzą
na gąszczach
pookrada, a
co się da lub
są dymowy
m. naskokr-
m. To, esz. zw.
jedna obse-
sa" Sierd
Saka. Fr.
dobno. z.
wsze. t.
ryśowi
B. O. z.
sa. z.
dc" re.
re. t. z.

obejść. Teraz króciutko, bo czas i miejsce gonią, o treści poszczególnych odcinków

Abum na 145 stronach wydało „Fantagraphics Books” Seattle Washington w 1996 roku

Epizod 1 - „Goblin of Adachigahara” - możemy się tu zapoznać z historią naszego samuraja. Usagi porywają podczas śnieżycy do samotnego domu. Zamieszkuje go staruszką, która go na kocię i opowiada o losach swojego męża. Usagi rewanżuje się jej, opowiadaniem o bitwie pod Adachigahara. Wojska jego pana przegrały ją po tym jak jeden z generałów, Toda przeszedł na stronę wroga. Usagi nie zdołał ocalić władcy przed śmiercią, ale zdołał obciąć mu głowę (uprzedzałem, że to nie żarty) i zbiec z nią, by nikt nie mógł się nią szczerzyć jako trofeum. Udał się na spoczynek. Królik czuje niepokój. Uzasadniony jak się wkrótce okaże. Nocą przychodzi goblin morderca, by pozabawić gościa życia... Nic z tego. Dwa cięcia i po demonie. Płacząca nad ciałem staruszką wyjaśnia samurajowi, że potworem był jej mąż - generał Toda. Taką postać dał mu bogowie, by ukarać go za zdradę. Usagi odchodzi w ciemność z poczuciem, że udało mu się w końcu pomścić śmierć suzerena.



Epizod 2 - „Lone Rabbit and Child” - historyjka rozpoczyna się od napadu zamaskowanych morderców na podać... do Edo orszak. Usagi daje się wciągnąć w całą awanturę, gdy postanawia pomóc jedynemu ocalałemu z pogromu osobom. Młodymu księciu Geishu (panda) i ochraniając go, mistrzyni Tomoe Ame. Młody możnowładca podążał do stolicy, by potwierdzić swoje prawa do spadku. Gdyby nie dotarł tam na czas, cały ma ałek przejąłby książę Hikiji. Nazwisko zniechędzonego wroga wystarczyło by Usagi oddał swoje miecze do dyspozycji Geishu. Cała seria pojedynków z oddziałami Neko Ninja i roninów wynajętych przez Hikiji nie przeszkadza królikowi w zakończeniu misji. Samotny jak zawsze odchodzi nim zostanie nagrodzony.

Epizod 3 - „The Confession” - Usagi odnajduje rannego samuraja, który nim umrze, odda mu w ręce cenny dokument. Jego autor lord Nerał przyznaje się, że nim popełni seppuku, musi wyznać swoje winy. To on za namową księcia Hikiji napadł na młodego Geishu (przypominam, że także wyznanie poparte seppuku stanowi niepodważalny dowód). Usagi obiecuje dostarczyć dokument do rąk shoguna. Oczywiście zbiry wrednego Hikiji nie umiały mu drogi. Z pomocą pięknej Tomoe dokument trafi w końcu na dwór. Tyle, że w nieodpowiednie ręce. Doradca shoguna za podstępem zaufanego węża Hikiji sprawił, żeby spowiedź nigdy nie trafiła do adresata. Książę Hikiji przysięga królikowi śmiertelną zemstę.

O ile trzy pierwsze epizody trzymają się fabuły i intrygi politycznej, to pozostałe są luźnymi opowiastkami z wędrowek Usagi. W ich trakcie spotyka barwne postacie, wśród których wyróżniają się

placny łowca na gród i ślepy masażysta (wieprzek) z maestrią posługujący się węchem i ukrytym w kosturze mieczem. Poznacie również starą miłośniczkę Usagi, pannę Mariko. Nie ma sensu opowiadać o wszystkich, bo słowa nie są w stanie oddać klimatu i wyczarowu je Saka.

Może na koniec jeszcze tyko epizod siódmy opatrzone tytułem - „Spokojny posiłek”

Usagi postanawia spożyć obiad w przydrożnej gospodzie. I nic (jak obiecuje sobie w duchu) nie wyprowadzi go z równowagi. W trakcie posiłku do oberży wtacza się banda pijanych osiłków. Są wśród nich dzik, niedźwiedź, wilk i kozioł, zatem stworzy górujące nad królikiem masą i siłą. Herztem bandy jest wielki zapocony wieprz wokół którego lata chmara much. Na awanturę nie trzeba długo czekać. Pierwszy na zbity pyszczek wylatuje właściciel gospody. Potem kolejni goście... Usagi nie zwraca uwagi ani na bójkę, ani wyzwiska. Spokojnie przeżuwa ryż do momentu, gdy przywódca poprzedzany brzęczącymi owadami rzuci mu się do gardła. Seria szybkich cięć i kinga znikają w pochwie. Wieprz słowem przerażony do momentu, gdy stwierdza, że żyje.

Chyba wrzeszczy - „ten samuraj jest do niczego. Brac go i jazda!”

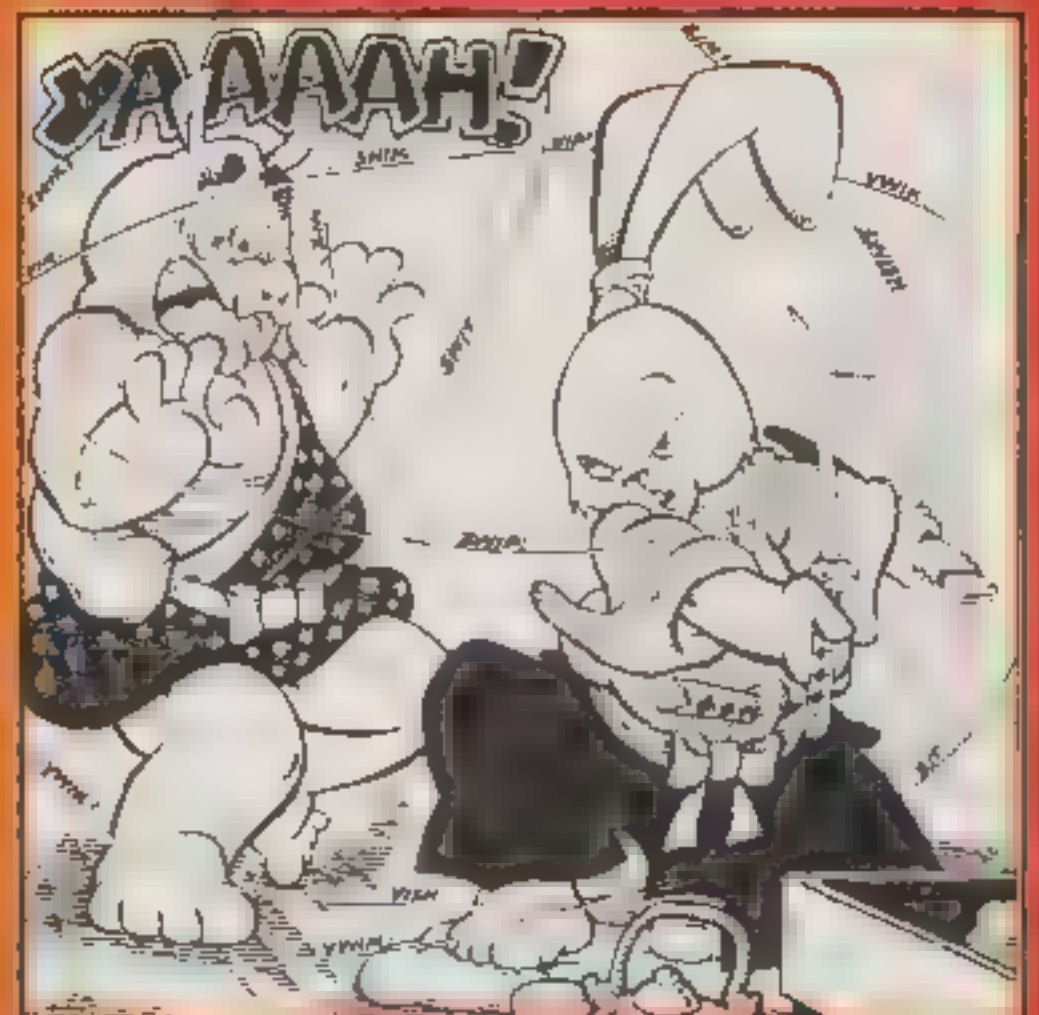
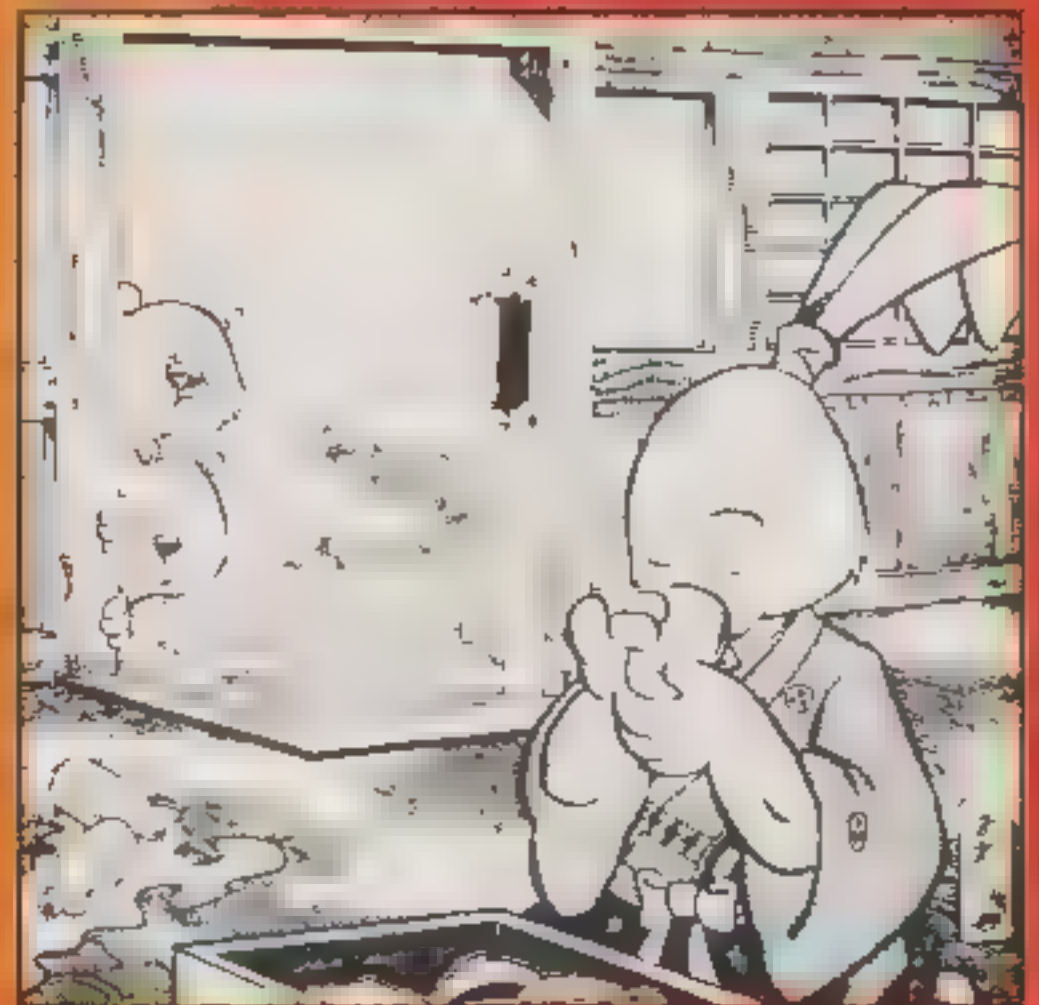
A co robi reszta bandy? Otóż kłęczą i ogląda. A co ogląda? Ano muchy porozcinane na połowy. Królik kończy posiłek nie zwracając uwagi na uciekającą w podskokach bandę. Hmm... Uprzedzałem, że słowami trudno oddać urok rysunków pana Stana Sakai.

To na tyle. Można by zarzucić „Usagi” sporą porcję zawołanej przemocy. Wprowadzie krew w monochromatycznych kreskówkach ma koło czarny i nie rzuci się w oczy, ale jest jej tam sporo. Samuraje spotykający Usagi często zaczynają konwersację od słów - „Jesteś roninem i wykwalifikowanym zabójcą. Nawet z tej odległości czuję zapach krwi na twoich ostrzach”. A nasz króliczek z zadumą odpowiada - „Było jej więcej niż jesteś to sobie w stanie wyobrazić. Urocze, nieprawdaz? W sam raz dla rozbrykanej młodzieży i dzieci.

No, ale na obronę. Sakai-san przemawia fakt, że ostatecznie jest laureatem nagrody przyznawanej przez rodziców za przekazywane wartości moralne (?). Jak by na to nie patrzeć Usagi to postać, którą można pokochać, lub zniechędzić, ale nie da się obok niej przejść obojętnie. Osobiście jako reinkarnowany samuraj zaprzyjaźniłem się z długouchym bushi i jego podobizna ozdobiła moją ścianę. On w zamian darował mi życie.

Wkrótce przygod króliczego wojownika ciąg dalszy i nie jako ronina, ale już samuraja. Na razie sayonara wszystkim i patrzcie na królika nabierającego trochę respektu. W końcu nigdy nie wiadomo, kiedy trafi się na krewnego mistrza samurajskiego miecza w n-tym pokoleniu.

Darek Styma



WAGI YOJIMBO
BOOK ONE
PUNKT PIERWOTNY



Witajcie. Dobra, dosyć tych wyglupów po kwietnikowym wydaniu rubryki Listów w poprzednim numerze, znowu wracamy do stanu normalności (tak mi się przynajmniej wydaje). Na swoim posterunku pojawia się Mr Jed. Mr Gato ogłuszony, chomik Alfred związany, szkoda miejsca zaczynamy!

Jestem chyba najstarszą osobą, jaka odważyła się do Was napisać (mam 41 lat!). Ożeniłem się po raz drugi i nigdy nie mogłem znaleźć wspólnego języka z moim pasierbem. W naszym województwie (poznanskie) po upadku komuny, przez długi czas nadawała „TV 5”, w której nadawano tylko anime. I tu pękły lody! Do dzisiaj, chociaż pasierb ma prawie 20 lat, siadamy wspólnie przed tv i staramy się oglądać jak najwięcej japońskiej produkcji. To niewątpliwie, prawda? (...)

Grzegorz Kisielewski, Luboń

Jasne, że niewiarygodne! Jaki obszar obejmuje ten kanał?!

(...) Erotyka jest jedną z cech odróżniających mangę i anime od „Kubusia Puchatka”. Nie można z niej zrezygnować, bo jest ona obecna w mandze i anime na każdym kroku - potwierdza to obecność tzw. Kawaii panienek. Weźmy np. niewinną „Czarodziejkę...” przeznaczoną dla młodszej widowni. Zaledwie czternastoletnie dziewczyny wyglądają jak top modelki, a ich krótkie spódniczki i długie nogi jednak trochę działają na wyobraźnię. Podczas transformacji, są nawet przez chwilę pokazywane nagie! I tutaj mogę się zwrócić z zapytaniem do pewnej osoby, którą zbuiwersowała zdjęcie nagich samców - czy gdy cała feryjna zmienia się w czarodziejkę, zamykaś oczy? Nie wierzę, żeby dziewczyny (mówię o tych dojrzalszych, bo młodsze rzeczywiście może „to” przerazić), które są głównie przeciw erotyce, nie lubiły oglądać nagich, wysportowanych i przystojnych facetów. Jest jeszcze inne rozwiązanie tego sporu - dziewczyny! Wykastrujcie wszystkich facetów (ja z góry uprzedzam, że wolę umrzeć) (...)

Jacob z Łódzi

O facet, teraz to żeś odjechał! che- che. Świeżo po obejrzeniu „Seksmisji”?

(...) Gry komputerowe i karciane powinny znaleźć swoje miejsce w „Kawaii”, ale nie rozumiem co w Kawaii ma do roboty „Last Bronx”, czy „VF3”. To nie pismo o grach! Jeśli gra jest choć trochę związana z mangą, to ją opisujecie - ja nie widzę między tymi dwoma grami mangą NAJMNIEJSZEGO podobieństwa. (...)

Tomik-kun

O chwila, chwila - to, że Ty nie widzisz podobieństwa, to wcale nie znaczy, że go nie ma. To nie wielkie oczy decydują, że dana postać jest mangowa. Wyjaśnijmy sobie na początek pewną sprawę - w Japonii (jak i zresztą w całym cywilizowanym świecie), jeśli coś cieszy się powodzeniem, dajmy na to, że będzie to właśnie gra komputerowa, jest z miejsca eksploatowane na różne sposoby. Tak jest również i z bohaterami tych dwóch gier, których tytuły przytoczyłeś. Wraz z grą „Last Bronx” wydana została manga, o której z pewnością kiedyś napiszemy, a wstawki filmowe, których w te biatyce jest naprawdę sporo - to najczystsze anime! „Virtua Fighter” z kolei to legenda trójwymiarowych mordobici powstała o niej całe stopy mangi, istniejąca cała seria OAV gdzie każdy z odcinków poświęcony jest jednej z postaci, a zatem to logiczne, że jeśli się omawia dany tytuł powinno się powołać o wszystkich. Myśmy po prostu zaczęli od gier, bo te akurat mieliśmy pod ręką. Last Bronx i VF ma bardzo dużo wspólnego z mangą, a jeszcze więcej z Japonią i siłą rzeczy musimy o nich wspomnieć.

(...) Otaku! Jesteście załóżni! Skradacie się ponurymi ulicami ukrywając pod kurtką Kawaii. Wciskacie kit kroskarzom, że to dla brata. Boicie się mówić głośno o mandze przy kumplach! I wy nazywacie się otaku? Z

ręką na sercu orzekam wszem o wobec, że jestem otaku. Chowam Kawaii pod kurtkę, tylko gdy pada. Kawaii kupuje tylko wtedy, gdy w sklepie jest pełno ludzi! A kioskarze specjalnie dla mnie trzymają Kawaii, zostawiając je przy kompkach i prasie komputerowej. Wszyscy moi kumple wiedzą co to jest manga i że oglądam Sailor Moon. Każdy z twoich kumpli ogląda Batmana, czy Kaczora Donalda i nie wie, im, gdy zaprzeczają. Koledzy często proszą mnie, żebym narysował im coś z mangi. Wszystko co robię, wiąże się z mangą i niczego się nie wstydzę. A jeśli twój przyjaciel gotów jest poświęcić swoją przyjaźń ze względu na twoje zainteresowania, to co to za przyjaciel. Ludzie uważają mangę za dziecinadę, jeśli wyrażanie uczuć przez rysunek jest dziecinadą, to przyznaję się, JESTEM DZIECKIEM! Mam nadzieję, że smoczki! (...)

Raven, Stronie Śląskie

Już kochanie! Już leczę!... Z filtrem, czy bez?

Nigdy nie piszę do gazet, ale kartka którą trzymacie w ręku świadczy, że swój list zacząłem od kłamstwa. Dalej postaram się trzymać prawdy, jestem nieco starszy od większości Waszych czytelników, najlepszą wskazówką niech będzie to, że pierwszą bajką (specjalnie piszę bajką, a nie filmem, jak chcą niektórzy ortodoksyjni „wyznawcy” japońskiej animacji) była „Złoga G”, oczywiście bardzo mi się podobała, błę, błę, błę. Nie byłem wcale zamroczony, nie odnalazłem przez nią celu w życiu, nie chciałem „atać” Feniksem gdy dorosnę, nie zacząłem rozmawiać z Jezusem, nie podobnego, ale była bardzo wciągająca i podobała mi się, kropka. W zasadzie to głup, wstęp, bo właśnie chciałem napisać, abyście zaprzestali drukować listy ludzi, którzy opisują swoje pierwsze zetknięcie się z tą nową estetyką, rozumieć, zawsze wywołuje silne emocje, miłość, nienawiść itp. Z tym chyba się zgadzacie, emocje te czasami wywołują chęć podzielenia się z innym, więc młody człowiek skrobnie coś do redakcji Kawaii, starczy, drukować tego dla innych już nie ma potrzeby. Przejdę teraz do sprawy którą chciałem poruszyć przede wszystkim na łamach waszej gazety. Czytelnicy debatuja nad obecnością w niej takich czy innych działów, tym co lubią, a czego nie. Aby gazeta mogła się ukazywać, musi trafić do jak najszerszej, i czyby czytelników (...). Nie oszukujmy się, gdy szukam w filmie głębi przeżyć, to oglądam Feliniego, czy choćby Kieslowskiego, a nie animowany film. Filmy te ogłębiam i lubię za ciekawe połączenie wszystkich ich elementów, którymi są także seks oraz sceny brutalne. (...)

Jockey K., Ostrołęka

OK., w Twoim liście jest wiele racji, ale twierdzenie, że anime jest ZUPŁNIE pozbawione głębi, przemysłu, jest chyba maim naporozumieniem. Czym więc jest taki „GITS”, czy „Akira”? Czym jest np. „Patlabor”? I „Macross DYL”? Jeśli tam nie ma głębokich myśli, to do diabła... Gdzie one są?... Może Czytelnicy wiedzą?

Tak sobie siedzę przy biurku, z głosem ków dobiegającym mnie dźwięki wspaniałego utworu „Big in Japan” nieco zapomnianej już grupy „Alphaville”, a obok mnie czytałem omy numer Kawaii, otwarty na artykule o Akirze. Wielkie dzięki, za ten artykuł, gdyż wyjaśnił mi wiele rzeczy. Przyznaję, że choć nie byłem ignorantem, to jednak aspekty o których napisaliście, nie zwróciłem dotąd mojej całkowitej uwagi. Chciałbym tu napisać o kilku moich spostrzeżeniach na temat tego kultowego filmu. Od razu zaznaczam, że zdobyłem ten film dopiero parę miesięcy temu, wobec czego dopiero zaczynam go w pełni rozumieć (a przynajmniej tak mi się wydaje), więc proszę o sprostowanie w razie czego. Najpierw jednak kilka komentarzy co do samego artykułu: a) kwestia cyberpunku czy nie? - tu chyba nie ma co do tego żadnych wątpliwości. I nie chodzi tu wcale o to, że ulcam nie spacerują ludzie nafaszerowani implantami, lecz w ogóle wzięcia, który nie ma esencji już w samym sobie. Zwróć uwagę, że wzięcia ta nima idealnie pokrywa się z wzięcia gibsonowską (bagaż pod pozorem spokoju, przestępczość, anarchia). To jest właśnie dark future, to jest świat cyberpunku. A to, że nie ma tutaj cyfrowości (cyberprzestrzeń - dop red.) Tak naprawdę w większości cyberpunków jest ona słabo zarysowana lub jej brakuje. b) kto ważniejszy? - odpowiedź na to pytanie wiąże się ściśle z pierwszym. Konkretnie z gatunkiem cyberpunku. Jest on o tyle inny, że przedstawia świat takim jak jest obiektywnie. Jest to po prostu relacja z miejsca zdarzeń. To widz (lub czytelnik) decyduje czyimi oczyma patrzy na świat i wydarzenia, które się dzieją. I ta postać jest dla niego najważniejsza. (...) Jedną z najlepszych scen w filmie jest moment, w którym ciężko ranny Roy idzie uliczką słysząc krzyki i wzdychanie bieżących ludzi. W tym momencie już zdaje sobie sprawę z tego, że wszystko czego dokonał, jest fikcją. Wychodzi na główną ulicę i widzi to, do czego dążył - rewolucję. Jest przerażony. Nie tego chciał. Umiera ze strachem i zdziwieniem na twarzy. Budynki są świadkami tej straszliwej ironii. Następna postać - Prezydent. Czysty, przedestylizowany przykład głupoty okrucieństwa i paźerności, również nie został przedstawiony jednoznacznie. Pierwsza rozmowa z Royem ukazuje go tutaj jako żadnego władcy polityka, który pragnie

wprowadzenia w życie nowego ładu i dyktatury, jednak te zadania są jedynie jednym ze sposobów na zdobycie tego, o czym naprawdę marzy a kanalia niewyobrażalnego majątku. Cała jego ambicja kruszeje, gdy zostaje ukazany jako pазerny karzelek, który gdyby mógł, sprzedałby każdą cegłę z budynków Neo-Tokio. W końcu umiera w zaułku jak szczur, do którego w gruncie rzeczy był podobny. I wreszcie Doktor. Tutaj nie ma już takich dwuznaczności, a raczej czysta ironia. Doktor jest typowym naukowcem poświęcającym wszystko dla własnych badań, których celu nawet do brze nie zna. To nie „politycy igrają z losami”, jak stwierdził Pułkownik, lecz właśnie doktor. Największą jednak ironią jest fakt, że w momencie rozwikłania zagadki, przestaje mieć ona, akiejkolwiek znaczenie a jednak zasiepiony Doktor zdaje się tego nie zauważać. Postać Doktora jest tutaj przestroga dla ograniczonych ludzi horyzontów. Jako przykłady innych ciekawych postaci można wymienić epizodycznych pojawiających się członków Rady. Zabawne jest to, że wyglądają oni jak karykatury bankowców i maklerów z lat 20-tych w USA. Aluzja do Wielkiego Kryzysu w Stanach jest aż nadto widoczna. To by było wszystko o postaciach, chcę poruszyć natomiast jeszcze jedną kwestię - jaka jest natura Numerów i Akiry. Czytam, że Numery są istotami zupełnie innymi niż ludzie. To chyba nie do końca prawda, przecież z ich wspomnień wynika, że kiedyś byli normalnymi dziećmi. Akira to już trochę inna sprawa. Od samego początku poznajemy go już na sto operacyjnym, ale czy i on jest kimś naprawdę innym? Wszyscy prawdopodobnie są czymś w rodzaju następnego szczebla ewolucji człowieka, moc którą posiadają jest charakterystyczna dla naszych następców. To by tłumaczyło, dlaczego z upływem lat pozostali dziećmi - naukowcy wzbudził w nich moc, na którą człowiek nie był fizycznie ani psychicznie przygotowany. Kosztem rozwoju mocy i jej kontroli był zatarty rozwój ciała, ale wyraźnie Moc jest naszym przeznaczeniem, eż musimy do niej dojrzeć („Każdy ma moc Akiry”). Pozostała jeszcze pytanie, co nimi kierowało? Tu można długo wymieniać (przeznaczenie, nieodparta siła, sama moc), lecz według mnie przyczyna jest dużo bardziej prozaiczna. Tak naprawdę nadeł był dziećmi i to o czym najbardziej marzyli - to odzyskać przyjaciela. Może również liczyli na jakąś pomoc od niego, wyzwolenie? Wygląda na to, że Akira znalazł nareszcie właściwe wyjście dla ich mocy i z ich przyjaźni zrodził się nowy wszechświat. Tym razem udało się zgromadzić wystarczającą energię i świat nie musiał przejść apokalipsy (choć Neo-Tokio musiało zapłacić swoją cenę (...)). Mnie jednak w tym filmie zastanowiło coś innego. Zwrócić uwagę na postacie występujące w Akirze. W dziwny sposób Katsuhiko Otomo niemal każdą z nich przedstawia w skrzywiony sposób. Więcej! Przedstawił je przedrzeźniając panującą stereotypy, dopiero później odkrywając ich prawdziwą (na pewno?) naturę. Jedną z najciekawszych postaci jest niewątpliwie Pułkownik. Przedstawiony w pierwszych minutach jako bezduszny wojskowy, wypełniający rozkazy (jego własne słowa) i nie liczący się z nikim, odkrywa swoją prawdziwą naturę w obecności Numerów okazując się ich jedynym przyjacielem. (...) Interesujące jest też to, że Pułkownik jako jedyny zwraca się do nich po imieniu. Pod całą maską obojętności kryje się troska o osoby miłe, którą uważa za swój obowiązek, zaś jego niechęć wynika raczej z wieloletniego doświadczenia i obserwacji jak ludzkość stacza się w dekadencję. Drugą interesującą postacią jest Roy - nieustraszony i charyzmatyczny przywódca rebeliantów, którego marzeniem jest zmienić świat. Nieustający w działaniach powoduje, że sam prezydent przyłącza się do niego i służy radą oraz cennymi informacjami. Cała jego potęga okazuje się jednak fikcją w konfrontacji z prawdą. Jego grupa okazuje się garstką fanatyków, zaś on sam dowiaduje się, że był jedynie narzędziem w rękach paźernego Prezydenta. (...)

Jarosław Zachwieja, Szczawnica

„W ostatnim (5) KAWAII, Pan Bartek Kedzierski poruszył me serce chcąc wytłumaczyć znaczenie słowa „cyberpunk”. Chwala i wieczne ogłębienie ANIME mu za to, lecz mógł skonsultować się z kimś kompetentnym, kto zna się na tym. Teraz proszę o wybaczenie, będę zmuszony sprostować jego słowa. Definiowanie cyberpunku nie istnieje, jest to fikcja. Istnieje natomiast RPG o takim tytule - jest to szalenie popularny i zdominował rynek i prawie wszystkie, co związane jest z przyszłością „rob. one” jest pod tą grą. Najprościej określić ten gatunek słowami: „N.C. co po sobie nie liczy, nie ufaj nikomu, ważne jest tylko twoje przetrwanie. Ludzie, których znasz podziwiają cię i twoją postawę.” Oczywiście istnieją różne typy ludzi w świecie Cybera (fikserzy, solosi, netrunnerzy czy normalni) do których zaliczyć można Tetsuo. Z tych ma inne podejście do życia i spojrzenie na siebie. Nie oznacza to, że „Akira” nie należy do gatunku, jest po prostu specyficzna CYBERPUNK. Skuję swoją uwagę na „zwykłych” ludziach, którzy swój zawód i wykonują go „day after day”, a nie dżentelmen. AKIRA opowiada o rzeczach mogących zniszczyć świat i w efekcie zmieniających świat (...).

ny system wartości który na pierwszym miejscu stawia pracę

po trzecie - (...) nie sądzę aby Tetsuo panował nad swoim ciałem czy umysłem

po czwarte - to co pan doktor wyprawiał z Tetsuo nie podpadało pod cyborgizację, operował go tylko dialego, z miał wypadek nie „grzeban” mu w systemie nerwowym (...)

po piąte i ostatnie - Akira to nie żaden cyberbudda i nie takie jest założenie filmu. Jeszcze jedno, jak Tetsuo mógł stać się Akirą - bardziej przypominało to przeistoczenie w nadstosotę odpowiadającą „obcym” z „Odysei kosmicznej”, a.e Bartkowiak fuzja człowieka w człowieka jest wiec interesująca (...)

Z poważaniem: Radosław „Baka” Gładysz

Odpowiada autor tekstu - Bartek Rędzerski

Jako autor krytykowanego artykułu poczułem się zobowiązany wynegocjować od jednego chociaż jedną stronę na odpowiedź. Odpowiadać będę stopniowo, na każdy (mam nadzieję) zarzut osobno. Zanim przejdę do konkretnych dwóch spraw, „Definicja cyberpunku” nie istnieje - to fikcja. Tym prostym zdaniem autor listu stwierdził, iż pisze o czymś, czego nie ma. Panie Radku, bez określenia znaczenia wyrazu (a tym właśnie jest definicja), nie można się nim posługiwać, ponieważ nie istnieje żadna treść, jaka by się za nim kryła (wskazówka: proszę czytać, co się pisze). Po drugie, to twierdzenie, iż „cyberpunk ogniskuje swoją uwagę na „zwykłych” ludziach, którzy mają swój zawód i wykonują go „day after day”, aż do znudzenia...” To młodo, że obejrzał Pan (a może przeczytał) „łowcę androidów”, a.e PK Dick napisał też inne książki. Wskazówka: „Trzy stylizmaty Palmera Eldricha”. Co do systemów RPG, to wolę szachy. Tam również mamy do czynienia z różnymi typami figur, a.e nie twierdzą że Kaneda to pora Tetsuo - helman. Przejdźmy teraz do sedna, czyli zarzutów. Pierwsze zdanie jest jak najbardziej prawdziwe, „ednak nigdy nie napisałem, że robot to to cyborg”. Po prostu autor listu wyjął z kontekstu poważnie potraktowaną typologią społeczną jest również ze punku to nie społeczność. O to społeczność, gdyż żyją oni na jakiejś terytorialnej i powołani są do warunków życia w niej. Jeśli chodzi o system definicji jest to czymś, a nie społecznością, a.e postępowego (uroPG, tylko „w” czerstwa zależy od edukacji. Zarzut trzeci - w samostwierdzenie czy organizm jest w... Oglądając ANIME, okazuje się, że w którymś Pan Radek sam sobie że „to co pan doktor wyprawiał z Tetsuo” nie podpada pod cyborgizację po czym wspominał iż doktor i reszta „zmieniali stopniowo częstotliwość fal mózgowych Tetsuo”. A po co zmieniali? pytam. Tak dla kawału?

Po piąte, twierdzi Pan że nie jest założenie filmu. Może ma Pan rację, ale brakuje mi w Pańskim liście tego „właściwego” założenia. Coz jedyne wyjście to konsultacja z panem Qigmo. Na koniec jeszcze mała uwaga. Fuzja nie polega na zamianie czegoś w coś, a na połączeniu kilku odrębnych przedmiotów, będących podmiotami fuzji. Co do „Odysei kosmicznej”, to może porówna Pan „Akira” do „Sznickla”? Panu Radosławowi dziękuję za list i składam wyrazy szacunku. Czekam na kolejne listy od ewentualnych oponentów lub sprzymierzeńców.

(...) Po krótkim dociegnięciu w sprawie „intel gentnych tekstów” (Andrzej Szczotko, Kawaii nr 4) z Sailor Moon doszedłem do następującego wniosku - tłumacz powinien się czym prędzej powiesić. Zakładam, że „Grescent Beam” powinno w wolnym tłumaczeniu być - „Roznający promień światła”. Niestety, tłumaczenie „beam” (ang. „promień”) za słowem „fasola” i stąd rozbrajające stwierdzenie „Nie wiem jednak dlaczego atak Sailor nazywa się u nas „mydło””. le, na wpadkę tłumacza. Lecz dialogi są czasem do-

wego pisma! Chyba fani najbardziej lubianego w Polsce serialu anime mają prawo coś o nim poczytać, więc nie rozumiem, co ma znaczyć to mieszanie go z bloatem w większości listów w Kawaii nr 6. Dobra, niech Wam będzie Wojtek, sa lormaniacy to nie otaku, a Sailor Moon to na wyżej „nieporozumienie” i „baka dla dzieci” skoro takie kulturalne i tolerancyjne autorytety tak się wyrażają, to nie może być inaczej. Ale wiecie, Wasze zdanie może nas wcale nie obchodzić, tak długo jak znają się ludzie, którzy uszanują nasze zamiłowania, podobnie jak starają się uszanować Wasze - np. do cyberpunku, (...). Jestem stanowczo przeciwna erotyce i temu podobnym historiom, jakko w ek by je nazwać, w mandze i anime. Być może autorzy niektórych listów bardzo się zdziwią, a e dla mnie bohaterowie mang są piękni, choć nie widziałam ich nago i taki obraz wcale cennie (...).

Renata Kleinert, Grodków

Jeśli mój list posiadałby tytuł, to byłby on mniej więcej taki: „coś o homoseksualizmie, tudzież o amerykańskich perfaktywach w mandze”, brzmi interesująco, prawda? Zapewne nie trzeba wspominać, że temat ten dotyczy niektórych postaci z Czarodziejki z Księżyca. Tak więc bez zbędnych wstępów, rozpoczniemy rozprawkę. Wku- rza mnie, pogłębia, gdy podejrzane osobniki nazywają się „otaku”, mają coś przeciwko odmiennym i podobnym niektórym bohaterów płci obojga i z różnymi... (a przypomnę niektórym, że to są i gołe panienki, a.e również niekoniecznie w stylu...



umaczeń zrobiono dwie strony nie całują się z językiem i kobiety w amerykańskiej aror Moon, to przecież skandal! można tak spartaczyć oryginał. Skłamał przeciwko niszczeniu zamysłu Amerykanów, naprawdę stara, żmudzi, dziećka, to mogłaby przynajmniej postarać się o szczegóły. Zoisite mimo tego że ma dziewczęcą niemal warz i nie stroni od kokieteryjnych gestów, pomijam fakt, że bezczelnie zmienio mu głos i nadał pozostał płaski, jak deska! Animatorzy każdą żeńską postać, nawet małą ChibiLse, Sailor Ur nus kryjąca się za męską koszulką i krawatem, wyposażają w zaokrąglone kształty, a nie pozostawiają samym sobie co dzięki Mocy Kryształów nie uszło uwadze co starszych indywiduów lubiących „duże oczy”, które

powiedziałych ranłów. I

wszystko spokojnie w edukacji, a nie zmieniać formę postaci, a tym samym i całej serii (...). Jestem przeciw wszelkim machojom w tłumaczeniach, zmienianiu postaci oryginalnej. Jeśli eszcie jakiś wściekły otaku myśli tak jak ja, lub też ktoś z natury nietolerancyjny jest, abetny do długiej i zawziętej dyskusji, niech napisze „Moja dyspozycyjność: 100%”

Zbyszka 7/99, 91-020 Gdynia

(...) A ci, którzy tak szycanują Bunny & Co., uważają że to jest bzdur, a w ogóle o czym my tu mówimy? Przecież ten spór nigdy się nie skończy, a e nie możemy zrezygnować z „Czarodziejki...”, oczywiście za przesadę. Jważam poświęcenia się bez reszty temu anime (i tematowi w ogóle), bo jak piszą niektóre dziewczynki, że dzięki Usagi wyzdrowiały, odnalazły cała swą egzystencję, a bo gdy Sailor Moon się skończyło i chcą pełnić seppuku... To trochę śmieszne i banalne. Chociaż z drugiej strony, czego by się nie zrobiło dla słodkiej...

nymi bohaterami. Sam widzę takie obrazy, po przepełnieniu nimi mojego mózgu miałem dość. To byłoby GWALT i wcale mnie to nie bawiło (...). A e widziałem też prawdziwie erotyczne sceny, z których emanowało ciepło, słodycz, pożądanie. Gdzie w całej krasie ukazane zostało piękno ciała. Być może niektórzy czytelnicy mogą również dziewczyny zetknęły się z mangą dla dorosłych w niewłaściwy sposób, a pierwsze zetknięcie jest najważniejsze. Podsumowując, twierdząc

że powinniście znaleźć miejsce i na to. Jeśli dokonacie gustownego i wyważonego wyboru, nikt nie powinien mieć do was pretensji, weźcie to pod uwagę. Pozdrawiam Surprise & Outsiders Andy ego i Cukierka - Seung Myny, a także redakcję i all of OTAQ!

Elasz G. - Święty, Nowa Sól

Być może się powtórzę, ale widzę że jest to konieczne. Niestety muszę przyznać Ci rację - problem Sailor Moon seksu w Kawaii chyba nigdy nie zostanie zażegnany. To co przedstawiamy Wam w tejże rubryce, to tylko mikroskopijna dawka tego, co przychodzi do redakcji. Staramy się wybierać listy, które są jakby przekrojem większości problemów poruszanych w waszej korespondencji. Jest to proste. Zaczniemy może od Sailor postawmy sprawę jasno - Sailor Moon nie jest najlepszym, najwspanialszym i jedynym godnym uwagi anime na świecie - i to jest fakt. Sailor Moon jest bardzo dobrą produkcją - i to jest kolejny fakt. Takich produkcji jak Sailor Moon o niebo lepszych jest wiele fakt. A e Sailor Moon jest najpopularniejszym serialem anime w Polsce i tak długo jak będą tego żądać fani - będzie gościła na łamach Kawaii, gdyż to dzięki fanom Sailor Moon fani innych anime oraz samej Japonii mają swój miesięcznik. Nie fani Sailor Moon nie stanowią połowy czytelników - fani Sailor Moon to większość! Jak więc redakcja, która ma ciężkie zadanie pogodzenia wszystkich gustów, ma nie brać uwag głosów większości? - jest to niemożliwe! Wybór jest prosty - ściągamy Sailor Moon z łamów Kawaii i pismo przestaje istnieć - nie mają go ani sailormanacy, ani fani innych anime - koniec, kropka. Kto tego nie rozumie, ma pecha, bō prościej już tego wyjaśnić nie można. Jak bardzo byśmy nie spróbowali, żebyście Wy mieli to co kochacie najbardziej. Następna sprawa - seks - iestety i tutaj sprawa nie jest prosta, gdyż granica pomiędzy erotyką a pornografią jest baaardzo płynna, a powiedziałbym nawet że NIE ISTNIEJE, gdyż to co dla jednego jest delikatną erotyką, dla innego to czysta pornografia i zgorzenie, a zatem co byśmy nie wrzucili i tak znajdzie się ktoś, komu będzie to przeszkadzało. A poza tym, kto wy tłumaczy takiej ośmio czy dziesięcioletce - czyli większości fanów Sailor Moon w Polsce i jednocześnie naszym czytelnikom - dlaczego na tej czy innej stronie ta pani z tym panem są nago i czym się różni erotyka od pornografii? - final będzie proszę - rodzice i nauczyciele zabronią kupować pismo dziesięciom i znowu osiągniemy efekt jak w przypadku usunięcia z naszych łamów rubryk „sailorek”. My rozumiemy, że na... jest taka że zawsze i wszędzie o wszystkim się kłóć i zawsze w edzą epiej, ale jeśli i tym razem ta natura przejmie kontrolę nad naszymi poczynaniami, to nasze starania szybko spalą na panewce. Poczekajcie kilka lat, hmmm... może krócej, zmiany nadejdą, ale nie dzisiaj i nie tutaj.

pierw w wrotnie

„Pająk” z Ludwikowic

i tym optymistycznym akcentem zagarnę się z Wami do następnego numeru, sayonara!



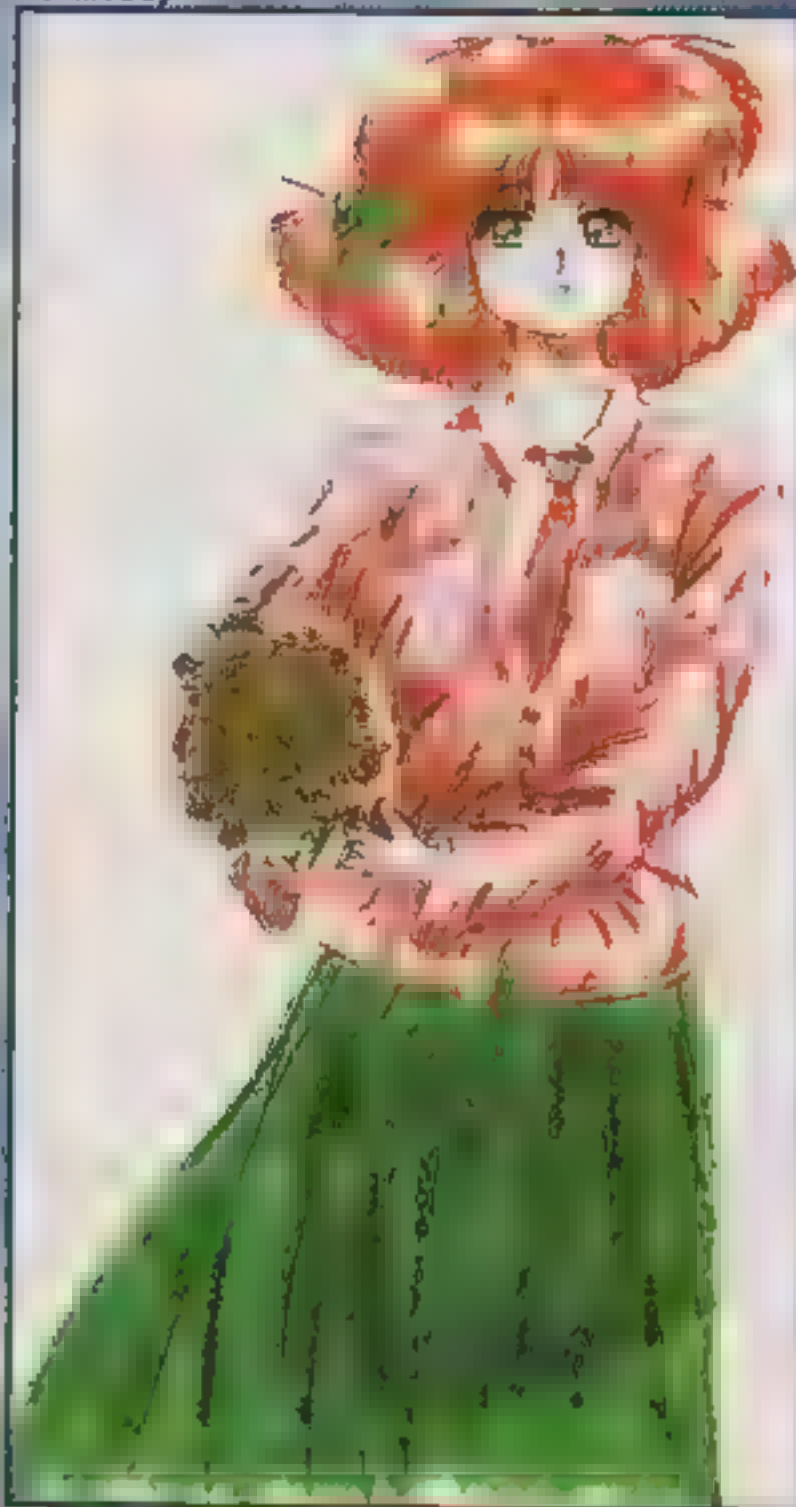
arszawy (Kawaii)

laskawie zwrócić uwagę ka Sailor Moon zajmuje w większość 66-stronico

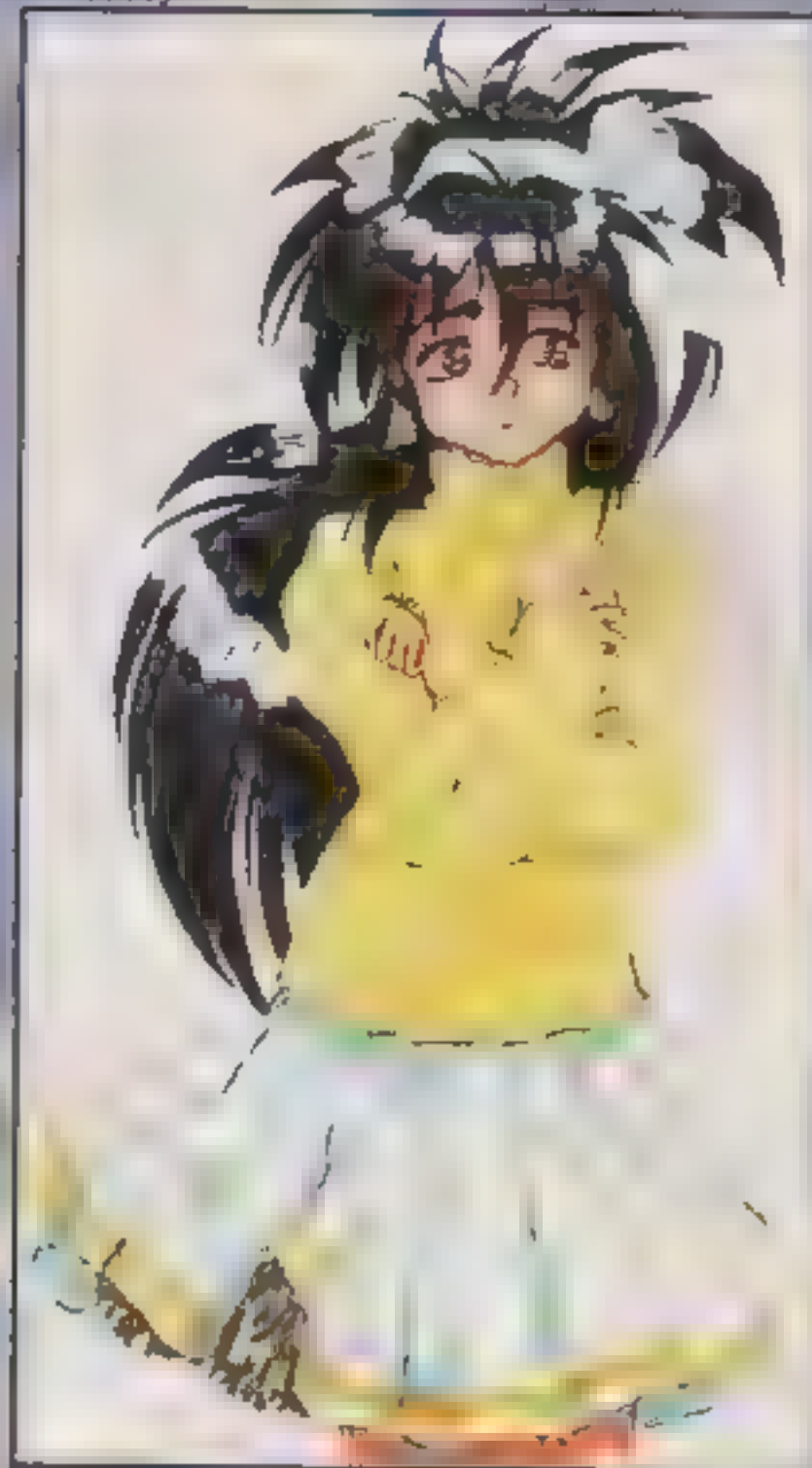
Regulamin:

1. Prace nie należy składać
2. Prace należy usztywniać kartonowymi wkładkami
3. Minimalny format prac to A5, maksymalny - A3, preferowany - A4
4. Prace powinny być wykonane na białej, w miarę sztywnej kartce papieru, bez akwogramów nadruków i kratki. Prace nie należy wyginać
5. KAŻDA praca musi być podpisana z drugiej strony, tam gdzie nie ma rysunku, DRUKOWANYM WYRAŹNYM LITERAM. Oprócz imienia i nazwiska, ewentualnie pseudonimu, można podać również miasto i wiek rysownika, czyli ogólnie to, co chcemy, aby zostało u nas zapisane pod pracą w Galerii Czytelników
6. Dozwolzone są wszelkie techniki wykonywania prac: kredki, farby, pędzle, ołówki, tusz, forma alektroczna, format PC, natomiast w przypadku kredek świecowych, wagi nie gwarantujemy wykorzystania prac, gdyż wykonane tymi technikami rysunki są bardziej narażone na uszkodzenie
7. Na kopertach należy dopisać dużymi literami, że przesyłka przeznaczona jest do Galerii Czytelników
8. Zamiast oryginałów, można przysyłać kserokopie prac
9. Redakcja nie odpowiada za formę i treść prac Czytelników oraz naruszenie ewentualnie praw autorskich. Autorki kupując pracę, już zezwolenia całej odpowiedzialności bierze na siebie. Pamiętajcie, nawet najgorsza praca A.F. w PŁYN, WŁASNA jest po prostu lepsza od najpiękniejszej kopii. Nie mamy tu, na myśli ODJAZD A.F. prac, a nie rysowanie. Po Głosie dziękuję z Księżyca, nikt wam nie zabrania rysować swoich ulubionych bohaterów. My to potrafiemy docenić, chociaż nie jesteśmy w stanie konfrontować oryginalności wszystkich rysunków. Czekamy na WASZE prace. Dajcie z siebie wszystko. To naprawdę się opłaca
10. Redakcja nie gwarantuje wykorzystania nadesłanych przez Czytelników prac w Galerii

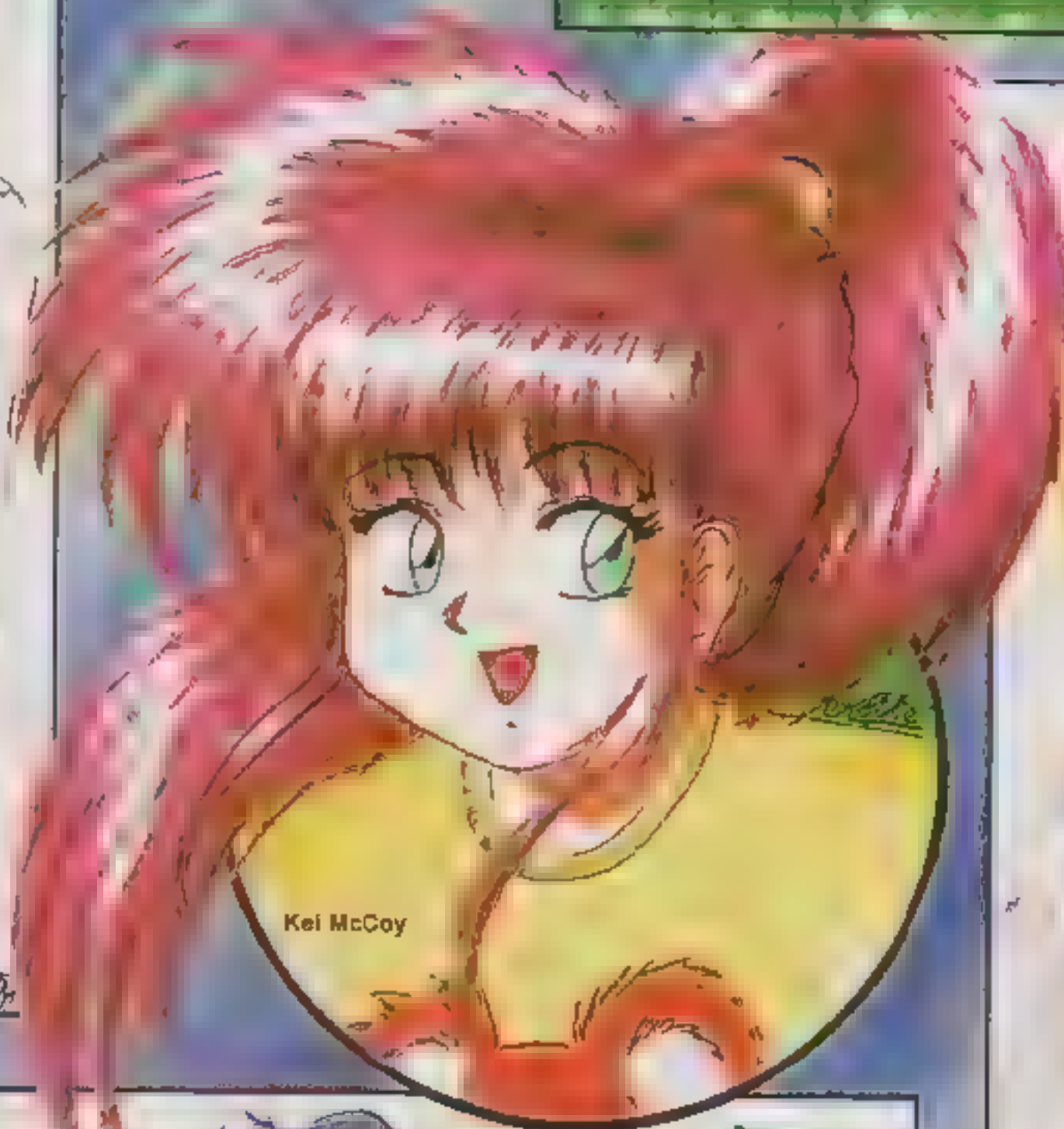
Kei McCoy



Kei McCoy



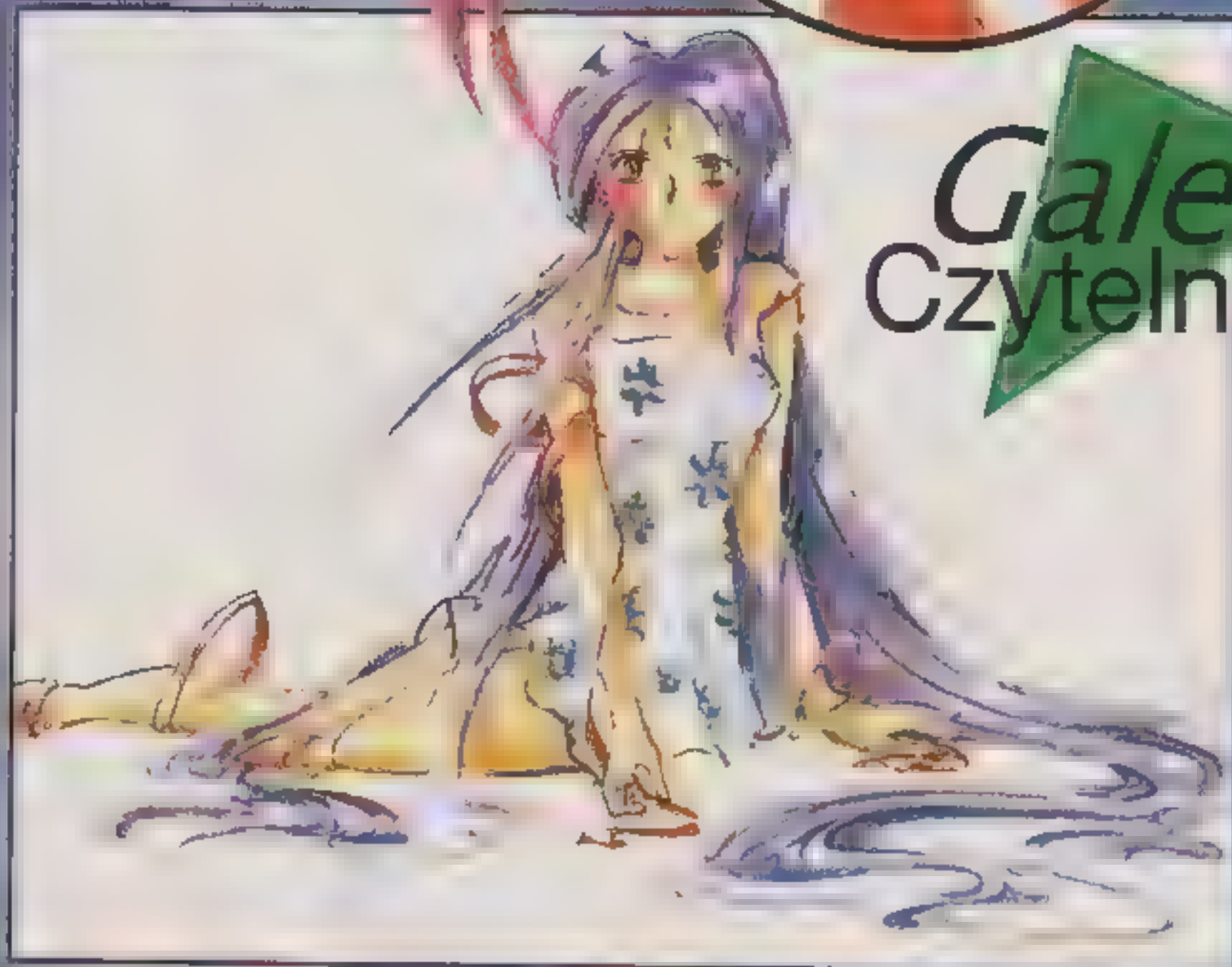
Fuzzuchi



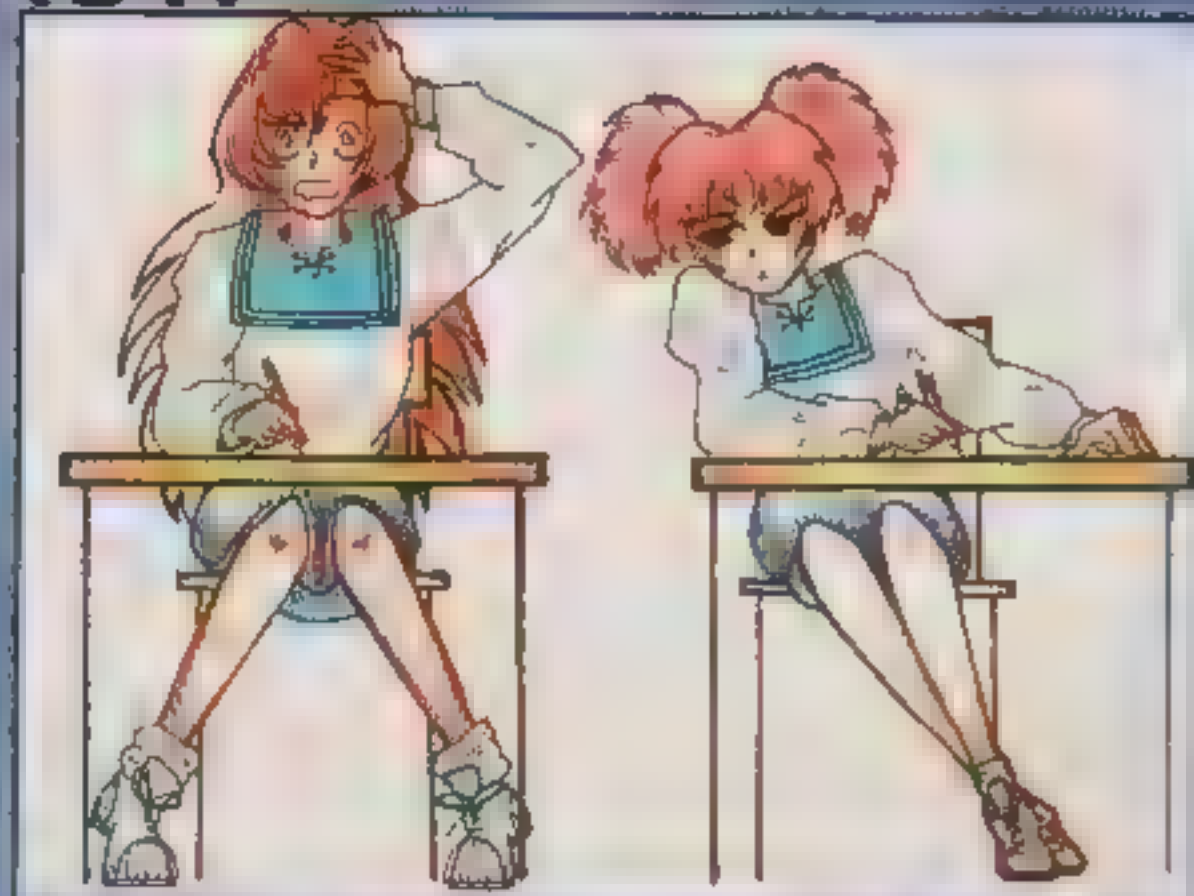
Kei McCoy



Ania Czerwńska



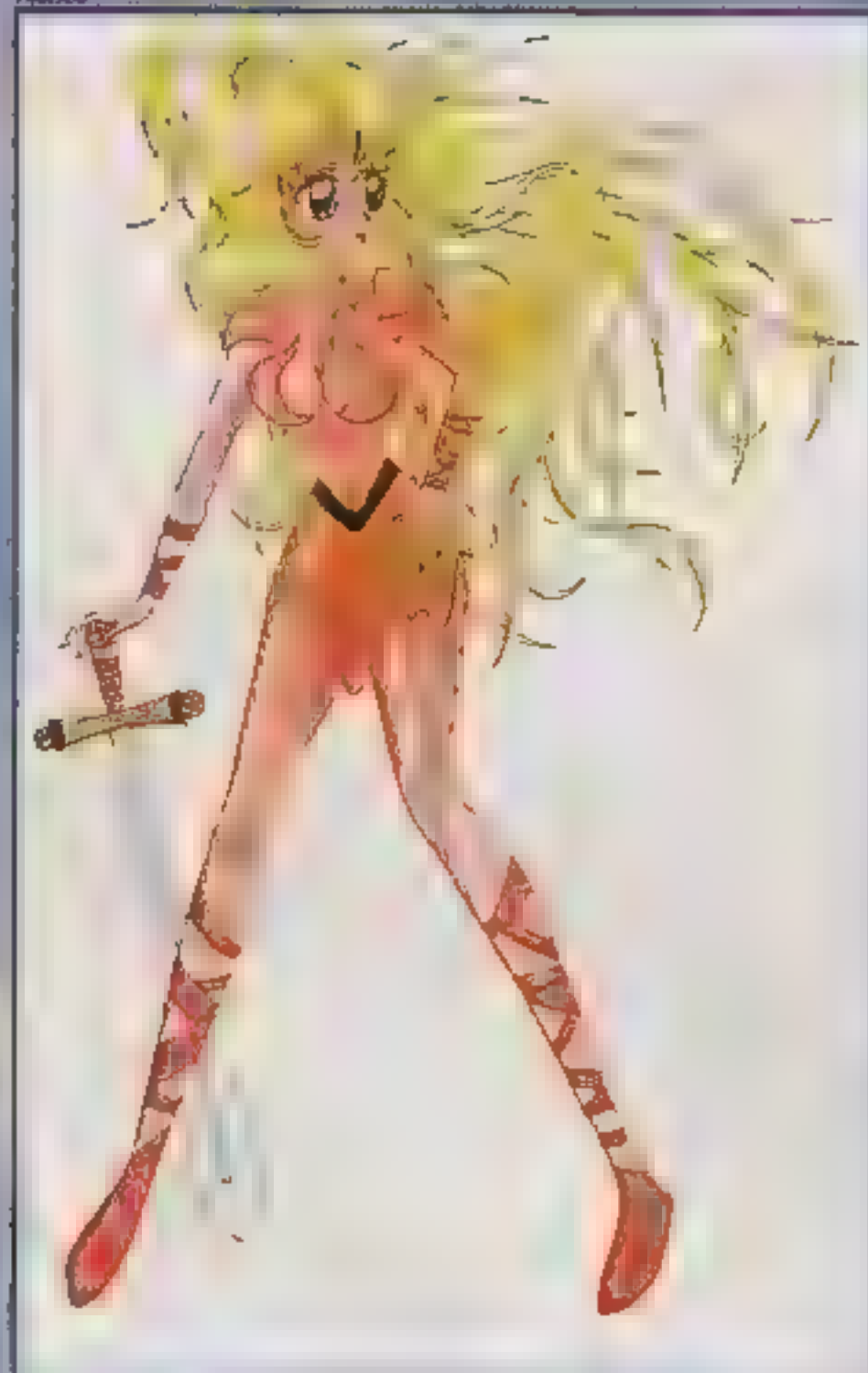
Galeria Czytelników



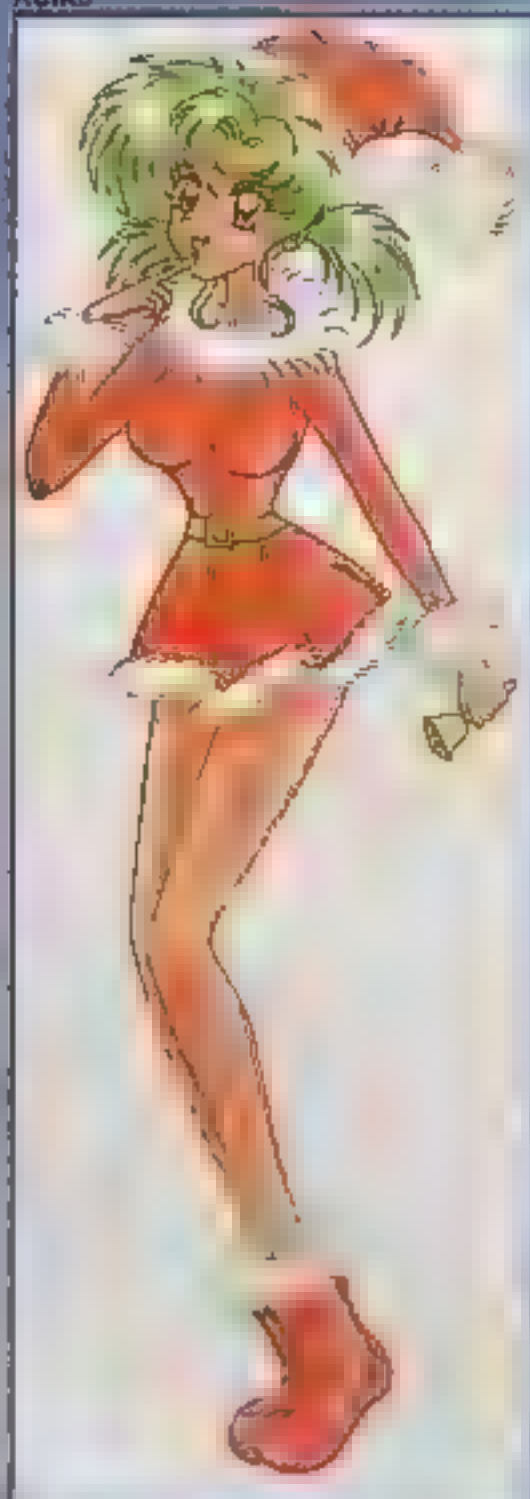
Ewelina Stefańska

Anna Palńska

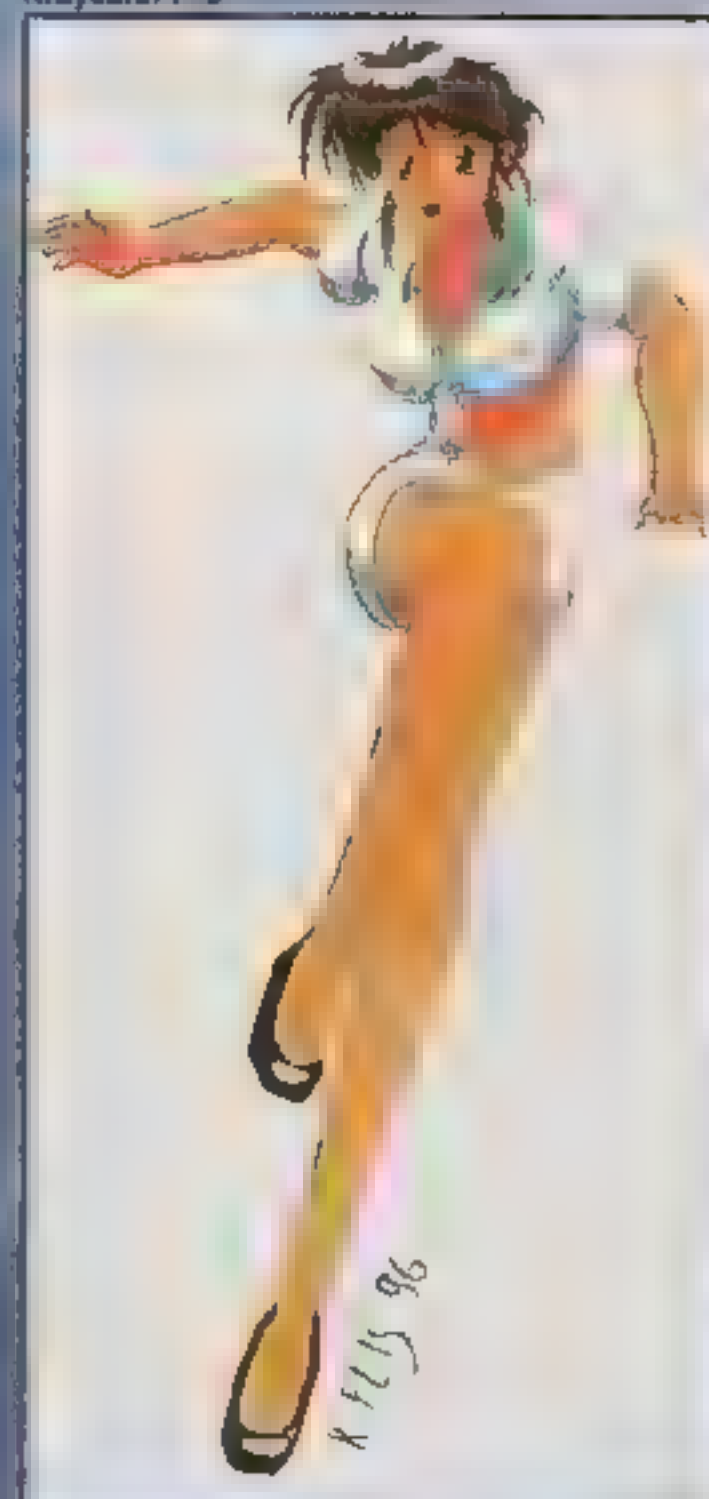
Keiko



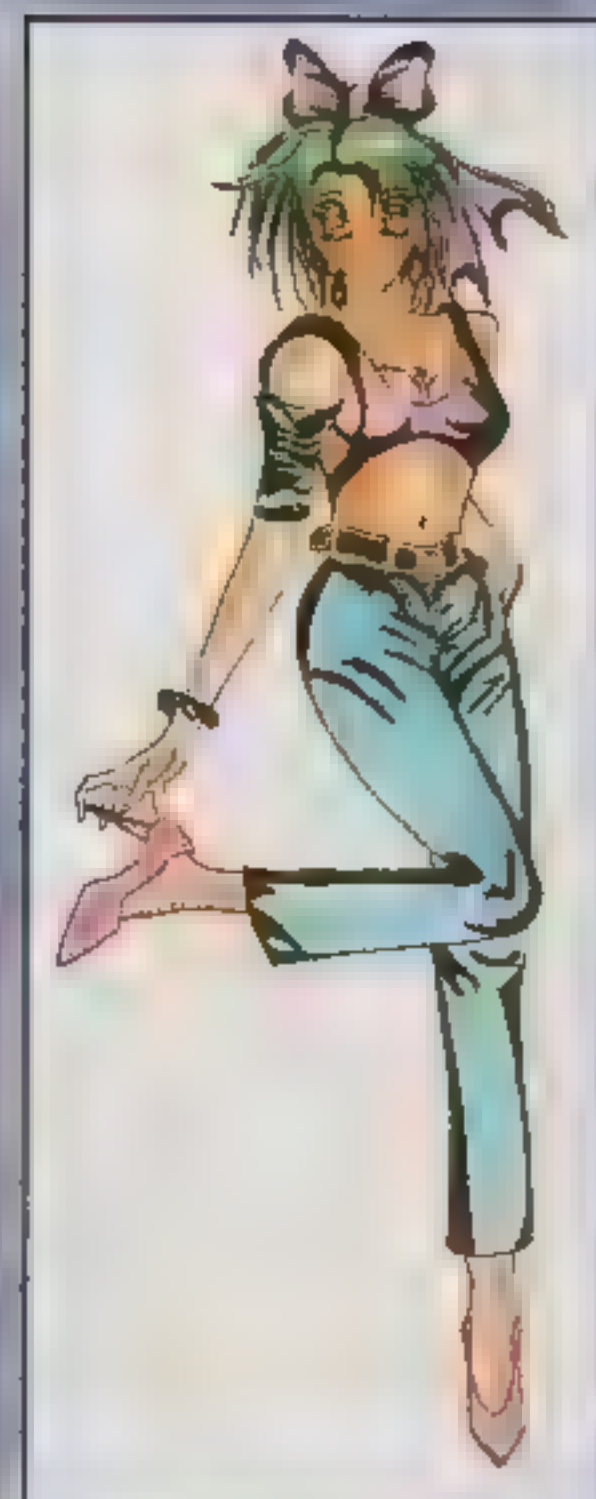
Keiko



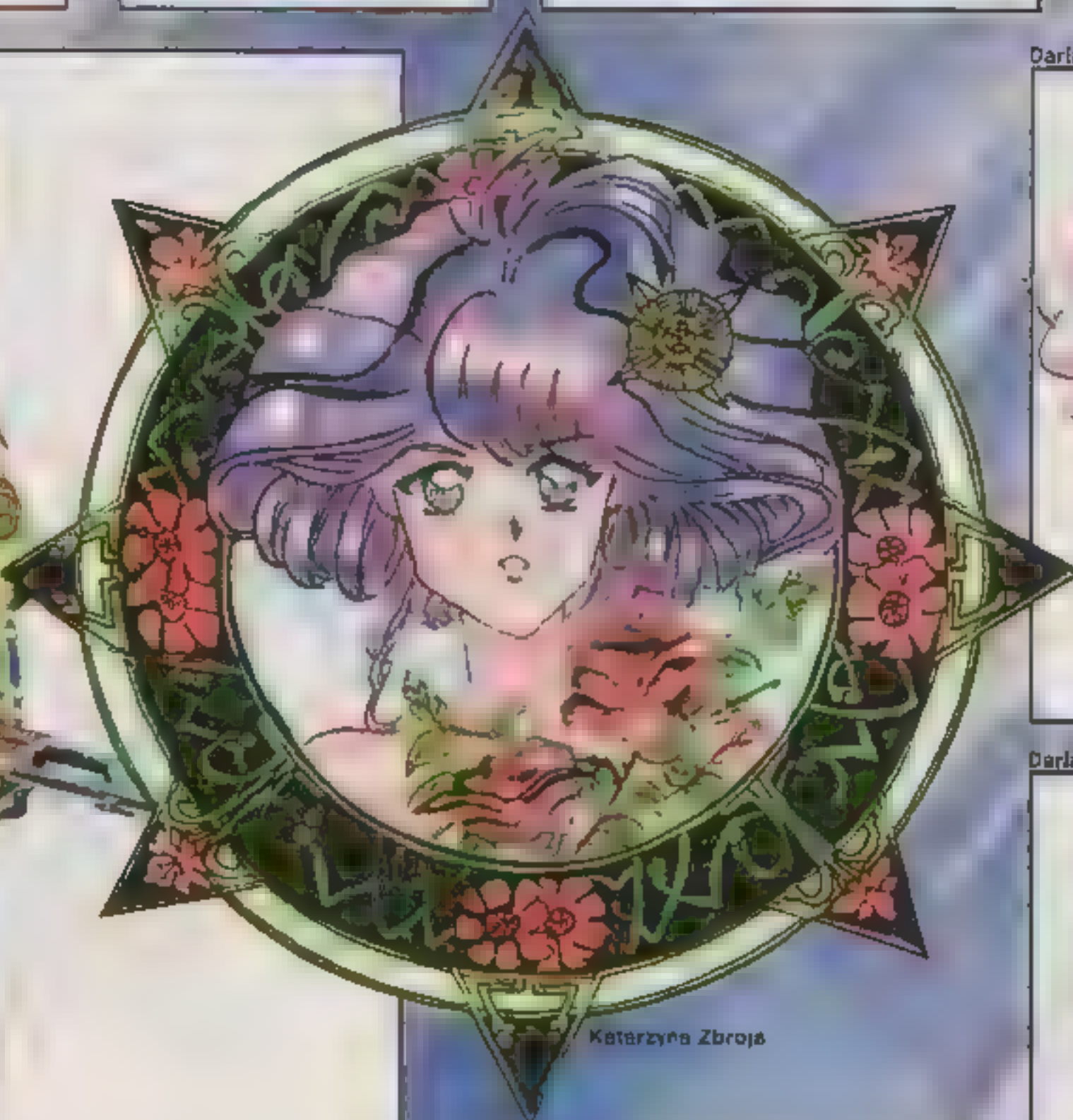
Krzysztof Flis



M&M



Robert Chojnowski



Katarzyna Zbroja

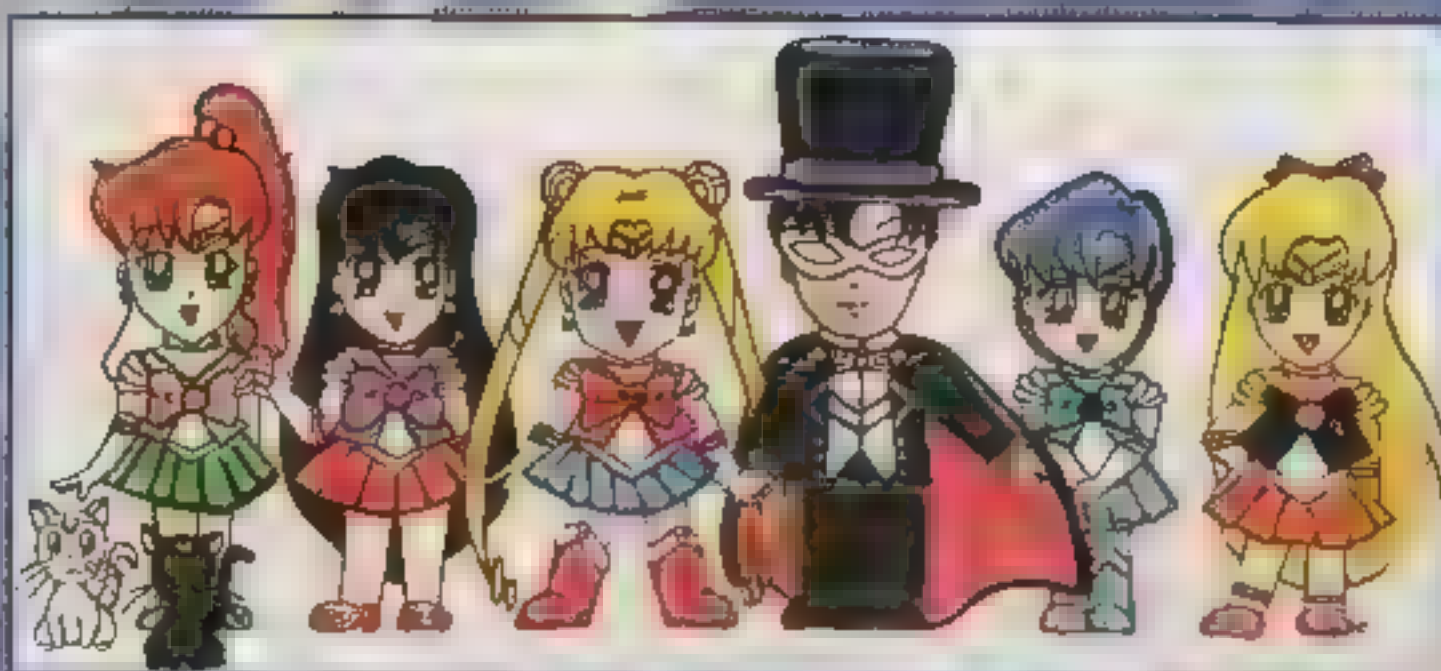
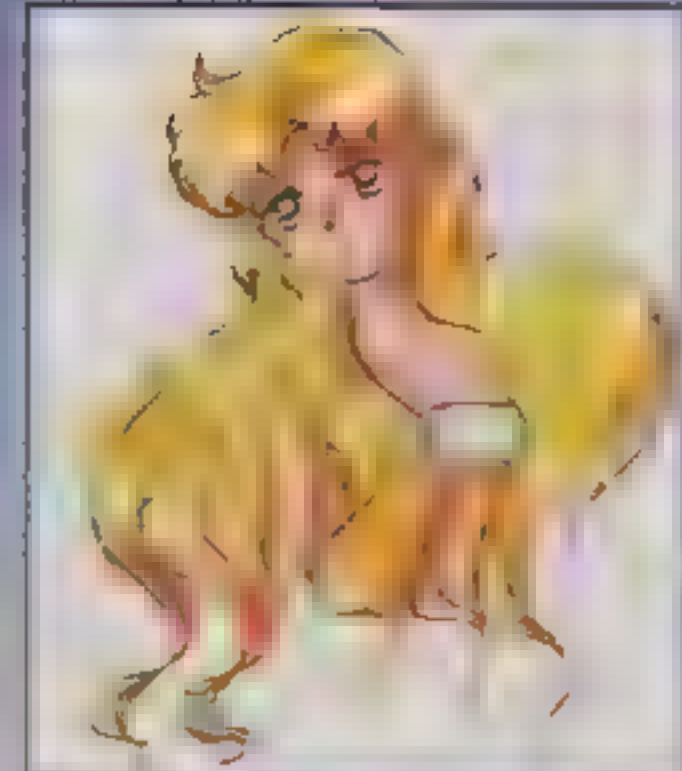
Daria Suchanek



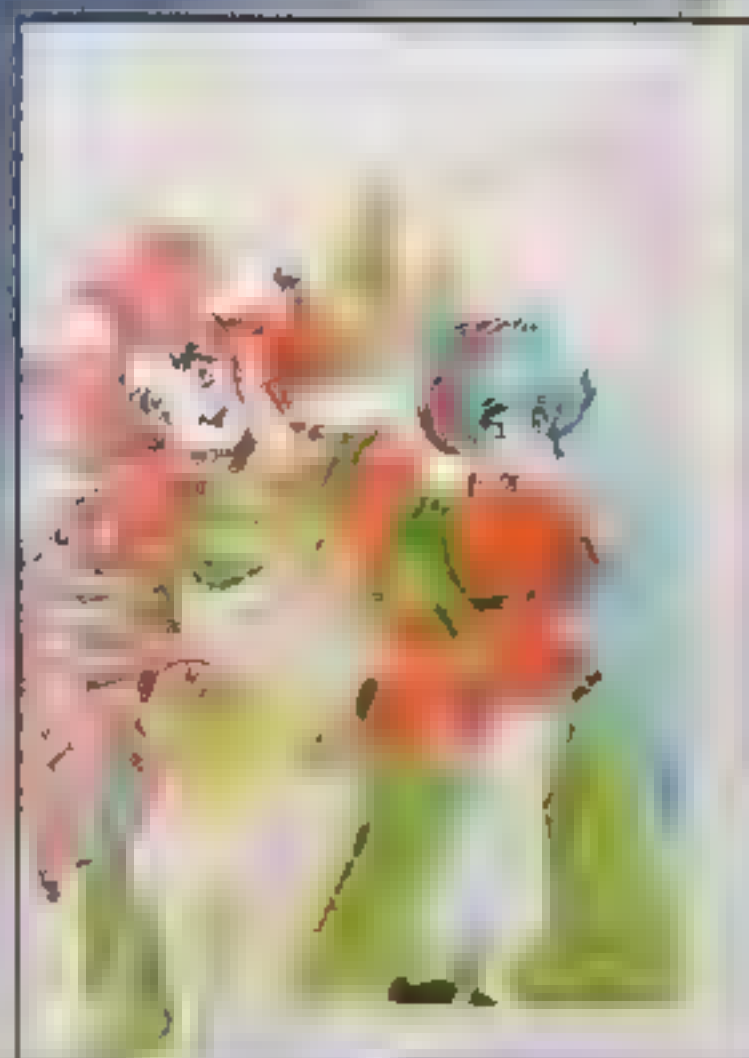
Daria Suchanek



Daria Suchanek



Monika Chabarska



Agnieszka Wójcik

LISTA PRZEBOJÓW

1. Głosy oddajemy tylko na kartkach pocztowych.
2. Jeślibyśmy mogli oddać tylko jeden głos, najedną listę, czyli np. możemy wytypować jeden tytuł japońską czarodziejkę itd.
3. Głosy nie spełniające powyższych warunków, nie będą brane pod uwagę.

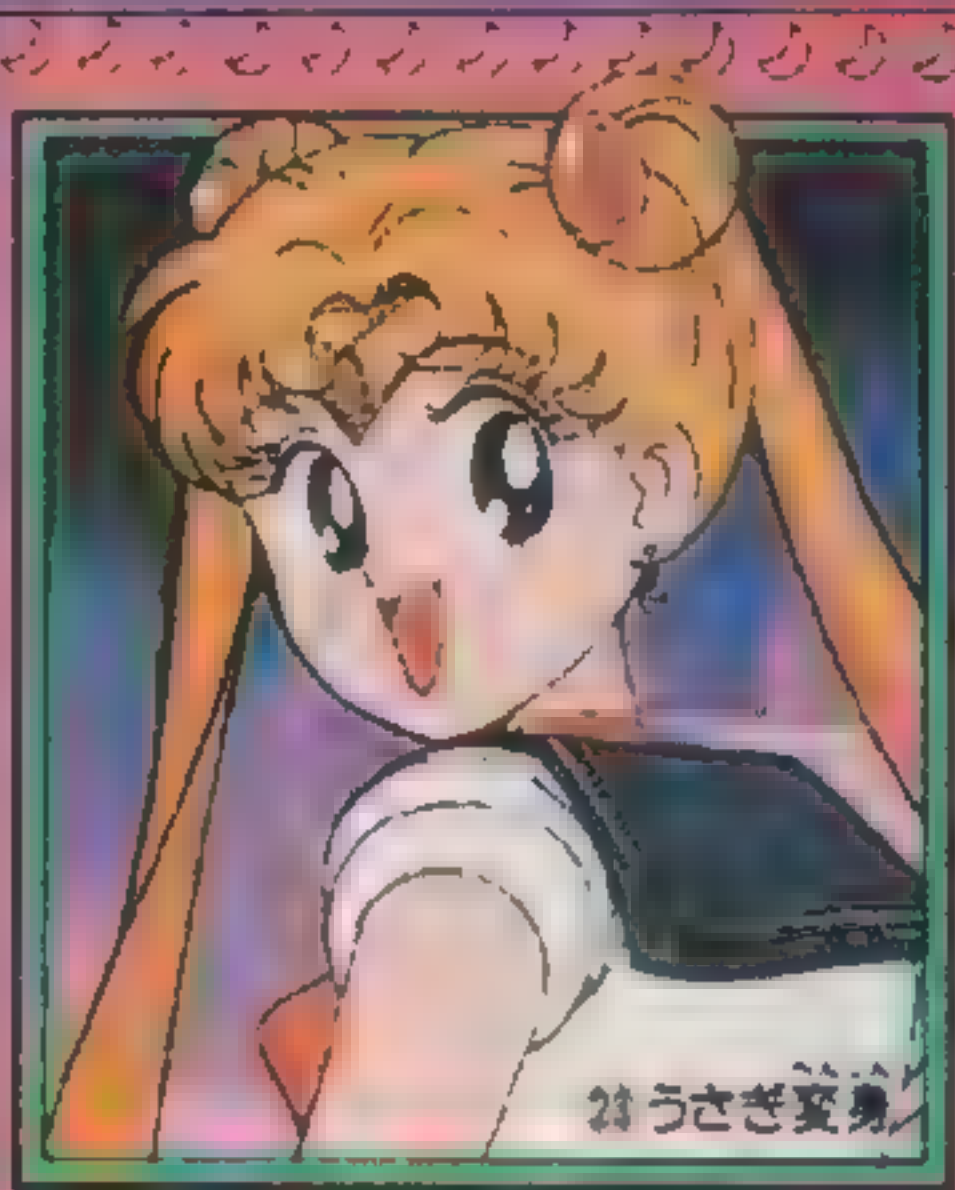
Jeżeli w ten sposób do życia. Oto jakie propozycje dołączamy: najlepsza czarodziejka, najlepszy mecha, najlepsza ścieżka dźwiękowa, najpopularniejsza postać anime/manga, najpopularniejszy wrog anime/manga, najpopularniejsza para, najpopularniejsza...

W głosowaniu biorą udział tylko karty z przyklejonym kuponem „lista przebojów”, wyciętym z czasopisma.



TOP TEN ANIME

1. Sailor Moon
2. Tenchi Muyo
3. Oh My Goddess
4. Ghost in the Shell
5. Urusei Yatsura
6. 801 Airbrats
7. Dragon Half
8. Gunsmith Cats
9. Barmy
10. Akira



NAJPOPULARNIEJSZA CZARODZIEJKA:

- Sailor Moon (Usagi Tsukino)
- Sailor Jupiter (Makoto Kino)
- Sailor Uranus (Haruka Tenou)
- Sailor Mars (Rei Hino)
- Sailor Neptune (Michiru Kaiou)

Wraz z przyjaciółmi założyłam „Klub Wojowniczek Srebrnego Królestwa”. Jeśli chcesz nawiązać do klubu, lub połączyć się z nami, napisz: Gwarantuję, że szybko odpowiem! Adres: Justyna Chmielek ul. Kalinowa 2, 43-309 Bielsko Biala.

Poszukuję mangowych plakatów, gadżetów, figurki z Sailor Moon, Moidiver, Oh My Goddess, Tenchi Muyo, wielu innych. Szukam Kawaii 12.4, Sailor Moon Magazynu nr2. Adres: A. Feret ul. Piotrkowska 262, 59-222 Mikowice woj. legnickie.

Wymienię naklejki Sailor Moon. Adres: Iwona Barańska ul. Górnicza 78/1, 44-143 Żemba, tel. 238-79-34.

Szukam otaku z okolic Krupskiego Młyna, Pyskowitz, Lublińca, Strzybnicy, Glinic, Koszęcina, Tarnobrzegu, Górz, Zabrze, Bytomia, Katowic. Mam 14 lat i jestem spod znaku Byka. Adres: Danuta Majsterkiewicz ul. Park2-Brynek 42-830 Twardóg.

Poszukuję prac mangowych, przysyłając wraz z krótką notką o sobie. Chętnie nawiążę korespondencję z autorami rysunków. Adres: Beata ul. Biska 4/5, 86-541 Gdansk.

Zakładam Klub Sailor Moon. Jeżeli chcesz zostać wojowniczką, należeć do mojego klubu, napisz lub zadzwoni. Adres: Katarzyna Kronenbach ul. B. Wąły 10b/59, 41-412 Mysłowice, tel. 032-223-02-12.

Nawiążę kontakt z każdym otaku. Kupię numery Thoragala. Adres: Maciej Błaszczak 492/6, 37-710 Żurawica woj. przemyskie, tel. 018-678-30-76 (prosić Błaszczakow).

Proszę o kontakt Krzysztofa Wysockiego z numeru 3/97. Adres: Joanna Spiewak ul. Majowa 47, 43-400 Cieszyń.

Szukam otaku z okolic Siłpska. Adres: Hinz Sylwester ul. Mochackiego 2/3, 76-200 Siłpsk.

Sprzedam lub wymienię naklejki Sailor Moon. Adres: Agnieszka Winnicka ul. Chładowskiego 2/32, 44-902 Bytom woj. katowickie. Proszę o znaczek zwrotny.

Nawiążę kontakt z otaku w kraju i zagranicą, sprzedam komiksy. Adres: Włodzimierz Koldras ul. Komorowskiego 10/42, 63-100 Śrem, tel. 061-338883.

Poszukuję kasety z piosenkami Sailor Moon. Adres: Justyna Józwiak ul. Świerczewskiego 11d/12, 87-300 Śpiżowa woj. zielonogórskie.

Dwie otaku Tolo Marley chciały napisać do Głogę (Grzeska Fastyma), ale nie wiedziały, co jak napisać, dlatego nie napisali i prosimy, żebyś Ty do nas napisał. Adres: Tolo & Marley ul. Promień 21/2, 51-653 Wrocław.

Wymienię mangowe pisma. Adres: Małgorzata Anisko ul. Łokietka 2/a, 1, 11-400 Kąrzyn woj. olsztyńskie.

Jeśli poszukujesz czegoś ciekawego na temat swojej ulubionej mangi i anime, to wstaw do naszego fan-klubu. Adres: Fan-klub Fanatyków Manga, Os. Dębina 17a/38, 61-450 Poznań. Prosimy o znaczek zwrotny.

Nawiążę kontakt z otaku z Pruszkowa. Adres: Ilona ul. Dębowa 3/17, 05-804 Pruszków.

Cześć! Mam na imię Karolina i założyłam swój Klub Sailorrek. Przyjemnie by było, gdybyście się do tego zapisali. Adres: Karolina Andrysiak ul. Bydgoska 9/30, 65-920 Pila.

Kupię komiksy Czarodziejka z Księżyca. Adres: Marek Kowalczyk ul. Bulwary 9/48, 21-300 Radzyń Podlaski.

Wymienię komiksy mangowe czasopisma. Adres: Anna Kędzior, Rzemień 127, 39-322 woj. łódzkie.

Uwaga wszyscy wielbiciele mangi i anime, szczególnie z Poznania i okolic! Jeżeli chcecie, aby w Poznaniu powstał „mangowy” sklep, przysyłajcie swoje zgłoszenia z podpisanymi na adres: Emilia Kajda ul. Staszica 30/4, 62-200 Gniezno.

Kupię figurki Sailor Moon. Adres: Michał ul. Moniuszki 37, 21-500 Biała Podlaska.

Fani Sailor Moon, chciecie się zapisać do Klubu Sailorrek? Nazywa się Sailor Stars i liczy 0 członków. Przysyłaj zdjęcia swoje dane. Adres: Anna Taraszkiewicz, Targoszyn 1h/5, 59-407 Mścisław woj. legnicki, tel. 0761-872-88-76.

Wymienię anime. Adres: Przemek Krasuski ul. Kurpiowska 1/33, 08-110 Siedlce, tel. 025-298-20 po 15.00.

Wszystkie dziewczynki w wieku 9-12 lat mogą przysłać się do klubu „Sailorrek”. Miałe widziane zdjęcia, coś o tematyce, rysunki. Odpiszę na każdy list. Adres: Klub Sailor Moon ul. Mianowskiego 5, 1-91-812 Łódź.

Wymienię anime. Nawiążę kontakt z każdym kłótką manga. Adres: Jakub Janik ul. Kłaziorna 8/1, Czechowice-Dziedzice 43-502, tel. 032-21-533-02 po 18.00, prosić Kubę.

Wymienię serie anime Moidiver, mangę „Az do nieba”. Adres: Uta Guida ul. Jaktorowska 2/35, 01-202 Warszawa.

Prośba do ludzi z Warszawy: Ktokolwiek ma nagrane pełno-metrażowy film pt. Sailor Moon, wyemitowany przez Polsat, proszony jest o kontakt: Karina Aoi ul. Kochanowskiego 32/30, 01-364 Warszawa.

Wielbiciele Sailor Moon, przeciwniczka Ghost in the Shell nawiążę kontakt z fanami. Basia Remisz ul. Jagiello 20, 42-200 Częstochowa.

Chętnie nawiążę lub wymienię się na naklejki Sailor Moon. Adres: Maria Wojcik ul. Narutowicza 40, 30-20-06 Lublin.

Sprzedam kasety „Suikoden” w bardzo dobrym stanie z autografem Mr. Roota (tego z SS). Cena do ustalenia. Adres: Karol Grzybowski ul. Tarczynska 8/20, 03-746 Warszawa, tel. 678-73-88.

Poszukuję odcinków Sailor Moon 45, 46. Adres: Damian Racławski ul. Polna 2/5, 83-130 Pielpin woj. gdańskie.

Chciałbym korespondować z czytelnikami pisma Kawaii. Adres: Karol Szulc, ul. Łódzka 105, 99-400 Łowicz.

Nawiążę kontakt listowny z miłośnikami mangi i anime. Adres: Marcin Ziomek, Dąbrówka Tuchów ska 130, 33-70 Tuchów, tel. 014-525-670.

Wymienię, sprzedam anime i mangi. Adres: Sa...

basian Dobrowolski, tel. 408-848-81-21.

Wymienię anime, nawiążę kontakt z otaku. Adres: Paweł Nowacki ul. Kalinowa 12, 98-161 Zapolice woj. sieradzkie.

Wymienię naklejki Sailor Moon. Adres: Dorota ul. Szarych Szeregów 12/8, 85-100 Inowrocław.

Poszukuję KISS na Ammie 500. Adres: Mr. Puchalek ul. 8-go Maja 74/B, 70-136 Szczecin.

Wymienię naklejki za Album Fani. Adres: Joanna Kalarus ul. Staszica 7, 26-006 Nowa Słupia woj. lubelskie.

Poszukuję eksperta z Sailor Moon. Adres: Tomasz Ciesielski Na Józcu 10/70, 02-791 Warszawa, e-mail: spawni@pobox.com.

Kupię mangi Czarodziejka z Księżyca. Adres: Martyna Szychowska, Rukosin 7, 83-113 Turza woj. gdańskie, tel. 136-75-04.

Poszukuję anime. Proszę o pomoc Adas Arina Bagńska ul. Melczarskiego 49/16, 51-663 Wrocław, tel. 071-48-00-26.

Otaku! Potrocy! Adres: Katarzyna Karas ul. Krasińskiego 45/70, 74-101 Gryfino.

Szukam mangi „Aż do Nieba”. Adres: Agata Olejczyk ul. Owocowa 18/8, 70-213 Szczecin, tel. 091-433-099.

Serdecznie zapraszamy do członkostwa w fan-klubie „Moon Power”. Każdy dostaje egzemplarz „Złotego Kłosa” i „Złoty Kłosa”. Wiek nie ma znaczenia. Adres: Ewa Stankowska ul. Rękawka 41/2, 26-65 Włocławek, tel. 062-642-05-35.

Proszę o kontakt z osobami posiadającymi na kasetach video odcinki Czarodziejka z Księżyca. Nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon. Adres: Michał Sochacz ul. Rękawka 6, 98-300 Ruda, tel. 043-843-80-5.

Osoby, które chcą ze mną korespondować, wymienić się na anime oraz różne gadzety związane z Sailor Moon, proszę o kontakt. Adres: Joanna Żywert ul. Jana Kiepury 47a/20, 68-508 Jelonia, tel. 0751-76-71-601.

Proszę o pomoc w wyszukaniu mangi. Adres: Ewa Stankowska ul. Rękawka 41/2, 26-65 Włocławek, tel. 062-642-05-35.

Mam 14 lat. Chciałbym nawiązać kontakt z fanami mangi i anime. Odpiszę na 100 procent. Adres: Ewa Stankowska ul. Rękawka 41/2, 26-65 Włocławek.

Nawiążę kontakt z wszystkimi fanami filmów Magic Girls (jak np. Sailor Moon) wszystkich którzy rysują w stylu manga. Adres: Tatyanka Ta ul. Rzymska 28, 03-976 Warszawa.

Posiadam dużo oryginalnych anime. Adres: Michał Koniczek ul. Wilejska 22, 26/3, 81-068 Gdynia, tel. 058-663-48-19.

Proszę do Was fanów Sailor Moon ze szczerego serca. Moja mama nienawidzi tej bajki i wszystkich, co jest nią związane, dlatego nie pozwala mi mieć nic z Sailor Moon. Jeżeli ktoś posiada informacje o Czarodziejkach, proszę o pilny kontakt pod adresem: Beata Beckler ul. Jasna, 10/1, 01-214-07 Łódź, tel. 061-462-71-76.

Proszę o protokół w Kawaii. Piszcie na adres: Marcin Nowacki ul. Alutowa 9/82, 03-186 Warszawa.

Proszę o przesyłanie zdjęć Sailor Moon. Adres: Ewa Stankowska ul. Rękawka 41/2, 26-65 Włocławek.

Wymienię się gadżetami. Adres: Beata Beckler ul. Jasna, 10/1, 01-214-07 Łódź.

Proszę o przesyłanie zdjęć Sailor Moon. Adres: Ewa Stankowska ul. Rękawka 41/2, 26-65 Włocławek.

Kupię naklejki Sailor Moon. Adres: Marika Rajme ul. Bosniańska 40a/19, 81-115 Gdynia.

Proszę o kontakt osobę do... Adres: Agnieszka Rzepa ul. Kilijńska 25, 84-230 Ruma, PS. Wszyscy o podobnych kłopotach, niech też napiszą.

Wymienię czasopisma na komiksy. Adres: Joanna Banaszczyk 1/8, 21-310 Wołyń, Bezdów.

Wymienię naklejki Sailor Moon. Adres: Anna L. ramba ul. Brodnicka 26, 03-439 Warszawa, tel. 670-24-03.

Otaku łączcie się. Adres: Radosław Buczyński „Space” ul. Poświętka 71, 18-300 Zambrów woj. łódzkie.

Bardzo bym chciała nawiązać korespondencję z osobą, która nie tylko chce, ale i chce prowadzić mnie w magiczny świat mangi. Adres: Magdalena Szulc ul. Prądzyńskiego 20/5, 50-434 Wrocław.

Poszukuję piosenek z Sailor Moon. Adres: Emilia Wroblewska ul. Białostocka 19/4, 18-300 Zambrów.

Fan-Club Sailor Moon ul. Traugutta 38, 2, 30-549 Kraków.

Korespondencyjny Klub fanów mangi i anime OTA. Kontakt: Piotr Berendt ul. Węglowa 18/1, 81-34 Gdynia.

Chciałbym pożyczyc anime do obejrzenia. Adres: Patrycja Nowak ul. Długoszyńska 78, 32-620 Jaworzno woj. katowickie.

Uwaga wszyscy otaku! Został powołany do życia nowy klub korespondencyjny pod nazwą Manga X. Już niedługo mamy zamiar połączyć się z innymi klubami i wydawać własny czasopismo dla fanów.

Proszę o przesyłanie zdjęć Sailor Moon. Adres: Ewa Stankowska ul. Rękawka 41/2, 26-65 Włocławek.

Szukam pilnie wszystkich tytułów numerów odcinków Sailor Moon. Adres: Joanna Ogorzałek, Przebory 55, 33-235 Wadowice Górne.

Do wszystkich fanów mangi i anime z szczególnie Czarodziejka, proszę o kon-

akt. Adres: Agata Czaprakowska ul. Nowowarska 25, 5-208 Bratysława.

Chcę założyć Klub Czarodziejek z Księżyca. Adres: Karolina Kogut ul. Bohaterów Wrzesnia 0/25, 98-200 Sieradz, e-mail: jkogut@pobox.com.

Szukam pozostałych wojowniczek (i innych bohaterów). Adres: Michiru, Adres: Doina Wąły 17/3, 44-100 Glinów.

Żenisz się? „Mężnie Tio” poszukuje sprzymierzeńców na tym okrutnym świecie. Adres: Dana Brandys ul. Karłowicza 7/7, 41-800 Zabrze.

Punkt kontaktowy otaku. Adres: Adamczyk Krzysztof ul. Kościuszki 22/2, 55-300 Broda Śląska woj. wrocławskie.

Chętnie będę korespondować z fanami Sailor Moon z całej Polski. Adres: Magdalena Owczarek ul. Alutowa 5/82, 90-113 Świebodzin.

Chciałabym nawiązać kontakt z mangami i anime. Adres: Ola Zagorska ul. Lwowska 58, 3-34-100 Włocławek.

Kupię mangi i anime. Adres: Ewa Stankowska ul. Rękawka 41/2, 26-65 Włocławek.

Zakładam klub mangi. Adres: Paweł Nowosad C. San Jose 21, 20-000 Alcala de Madrid, Espana.

Wymienię się kartami Ani-Mayhem, nawiążę kontakt z mangowcami-pecełowcami i nie tylko. Adres: Goska Pytel os. ul. Pułku Łobniczego 1B, 05-3-868 Kraków.

Zapraszamy do nowo otwartego fan-klubu mangi i anime. Gwarantujemy świetną zabawę. Adres: Rio Nao ul. Tatarska 14/18, 20-541 Lublin.

Moja zbiorca z Sailor Moon są niepowtarzalna. Proszę o do mnie. Adres: Oksa Stanczak ul. Cybrysa 2, 25-02-784 Warszawa.

Kupię naklejki Sailor Moon. Adres: Martyna Szychowska, Rukosin 7, 83-113 Turza woj. gdańskie, tel. 136-75-04.

Martę z Zabrze proszę o kontakt. Adres: Małgosia Frąckiewicz ul. Na Uboczu 12/69, 02-791 Warszawa, tel. 022-648-61-55.

Wymienię mangę. Adres: Paweł Dziadosz ul. Nowosiedlecka 9/228, 59-506 Jelenia Góra.

Fanka Sailor Moon poszukuje członków 45-46. Cena do uzgodnienia. Adres: Gabriela Mallinowska ul. Nowomiejska 6A/20, 16-400 Suwałki.

Jeśli chcesz być członkiem najfajniejszego i najbardziej nowoczesnego, najciekawszego klubu Sailor Moon, napisz do mnie. Adres: Dariusz A. Niepodległości 31/39, 02-653 Warszawa.

Szukam posłańcy mangi Baile Anger. Adres: Yasha Gromedy 18/8, 33-657 Kraków.

Poszukuję wszystkiego co dotyczy Sailor Uranus. Adres: Małgorzata Natali ul. Worcella 32/15, 42-200 Częstochowa.

Poszukuję godzinnego odcinka Sailor Moon. Adres: Joanna Olszak ul. M. Konopnickiej 4, 85-24 Bydgoszcz, tel. 052-371-58-66.

Szukam kontaktu na terenie Olsztyna. Adres: Marek Nowacki ul. Wackowskiego 4/7, 09-600 Olsztyn, tel. 089-541-33-58.

Nawiążę kontakt z każdym. Adres: Agnieszka Sowa alias Agi ul. Jed. Narodowe 61A, 50-262 Wrocław.

Wymienię się gadżetami. Adres: Beata Beckler ul. Jasna, 10/1, 01-214-07 Łódź.

Nawiążę kontakt z fanami mangi i anime. Adres: Ewa Stankowska ul. Rękawka 41/2, 26-65 Włocławek.

Wymienię się gadżetami. Adres: Beata Beckler ul. Jasna, 10/1, 01-214-07 Łódź.

Wymienię się gadżetami. Adres: Beata Beckler ul. Jasna, 10/1, 01-214-07 Łódź.

Wymienię się gadżetami. Adres: Beata Beckler ul. Jasna, 10/1, 01-214-07 Łódź.

Wymienię się gadżetami. Adres: Beata Beckler ul. Jasna, 10/1, 01-214-07 Łódź.

Wymienię się gadżetami. Adres: Beata Beckler ul. Jasna, 10/1, 01-214-07 Łódź.

Wymienię się gadżetami. Adres: Beata Beckler ul. Jasna, 10/1, 01-214-07 Łódź.

Wymienię się gadżetami. Adres: Beata Beckler ul. Jasna, 10/1, 01-214-07 Łódź.

Wymienię się gadżetami. Adres: Beata Beckler ul. Jasna, 10/1, 01-214-07 Łódź.

Wymienię się gadżetami. Adres: Beata Beckler ul. Jasna, 10/1, 01-214-07 Łódź.

Wymienię się gadżetami. Adres: Beata Beckler ul. Jasna, 10/1, 01-214-07 Łódź.

Wymienię się gadżetami. Adres: Beata Beckler ul. Jasna, 10/1, 01-214-07 Łódź.

Wymienię się gadżetami. Adres: Beata Beckler ul. Jasna, 10/1, 01-214-07 Łódź.

Wymienię się gadżetami. Adres: Beata Beckler ul. Jasna, 10/1, 01-214-07 Łódź.

Wymienię się gadżetami. Adres: Beata Beckler ul. Jasna, 10/1, 01-214-07 Łódź.

Wymienię się gadżetami. Adres: Beata Beckler ul. Jasna, 10/1, 01-214-07 Łódź.

Wymienię się gadżetami. Adres: Beata Beckler ul. Jasna, 10/1, 01-214-07 Łódź.

Wymienię się gadżetami. Adres: Beata Beckler ul. Jasna, 10/1, 01-214-07 Łódź.

Uwaga! Konkurs! Uwaga! Konkurs! Uwaga! Konkurs!

Jeśli chcesz wygrać atrakcyjną nagrodę mangową, podziel się Kawaii ze swoimi przyjaciółmi!

Jeśli umieścisz ten numer Kawaii w swojej szkolnej bibliotece i otrzymasz potwierdzenie od bibliotekarza, weźmiesz udział w losowaniu atrakcyjnych nagród! Każdy umieszczony przez Ciebie numer w czytelnicy, to jedna szansa na zwycięstwo! A ile ich będzie, zależy tylko od Ciebie!

Wyraźnie wypełniony i potwierdzony przez bibliotekarza kwit przysyłaj do redakcji jak najszybciej. Kwit powinien być wycięty w czasopiśmie, wszelkiego rodzaju kopie nie będą honorowane. Czekamy na Twój głos! Weź udział w wielkiej akcji otaku!

Kawaii Archiwalia

Archiwalia i prenumerata:

1. Należy BARDZO CZYTELNIC I DOKŁADNIC wypełnić przekaz.
2. Za opóźnienia wynikłe z błędnego, lub nieczytelnego wypełnienia przekazu, redakcja nie ponosi odpowiedzialności.
3. Do rubryki „od miesiąca”; należy wpisać słownie miesiąc, od którego prenumerata ma się rozpocząć oraz zaznaczyć jej długość (trzy lub sześć numerów) stawiając krzyżyk w kwadratowym polu.
4. Od chwili, gdy dany numer znajduje się w sprzedaży, należy go zamawiać w rubryce „Numery archiwalne”. Ceny archiwaliów podane są przy każdej z pozycji. Zamawiając numer archiwalny, wpisujemy w odpowiednią rubrykę jego numer (np. 6/97-styczeń98). Można naturalnie wpisywać więcej niż jeden numer na jednym przekazy. Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny – służy do tego rubryka na drugiej stronie blankietu. Zamawiając kilka numerów archiwalnych wpisujemy tam ŁĄCZNĄ cenę wszystkich numerów.
5. W placówce Poczty Polskiej należy wpłacić łączną sumę, za wszystkie zamówione towary. Sumę wpisujemy na drugiej stronie przekazu. Koszty przesyłki pokrywa redakcja.
6. Nie przyjmujemy zamówień listownych, uwzględniamy zamówienia WYŁĄCZNIE NA PRZEKAZACH Z CZASOPISMA. Zamówienia wysłane w listach NIE BĘDĄ REALIZOWANE. Nie należy przysyłać pieniędzy w kopertach!

7. Zamawiając płytę Kawaii CD, należy wpisać, który numer (numery) zamawiamy w rubryce „Zamawiam płytę Kawaii CD ...”. Przy każdym zamawianym towarze należy zakreślić kwadratowe pole.

8. Wśród osób, które wykupią co najmniej półroczną prenumeratę, będą losowane nagrody niespodzianki – mangowe oczywiście. Tym razem szczęśliwcami okazali się: Liliana Szczygiel – Rzeszów, Małgorzata Giller – Warszawa, Janusz Sobociak – Jastrzębie, Marusz Kowacki – Rybnik. Płaty tom Czarodziejki z Księżycą z dedykacją od wydawcy specjalnie dla czytelników „Kawaii”, wysyłamy pocztą. Nagrody ufundowało wydawnictwo J.P. Fantastica. Miłej lektury!

9. W razie jakichkolwiek niezgodności prosimy składać reklamacje pod adresem redakcji z dopiskiem: „Kawaii-Reklamacja”. Do przesyłki należy dołączyć ksero dowodu wpłaty i krótkie wyjaśnienie.

10. Nie szukaj swojego pisma w kioskach! Zaprenumeruj nas, a przyjdziemy do Ciebie!



Cena 0.00 zł N₁ 1 Cena 0.00 zł N₂ 2 Cena 0.00 zł N₃ 3 Cena 0.00 zł N₄ 4 Cena 4.55 zł N₅ 5 Cena 4.55 zł N₆ 6 Cena 4.55 zł N₇ 7 Cena 4.55 zł N₈ 8 Cena 4.55 zł N₉ 9



Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Kawaii

od miesiąca / 98 (słownie)

- ☐ trzy numery 13,65zł
(cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
- ☐ sześć numerów 27,30zł
(cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
- ☐ Zamawiam płytę KAWAII CD 1 18,30zł
- ☐ Zamawiam płytę KAWAII CD ... 24,40zł
- ☐ Zamawiam płytę KAWAII CD 1i2 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 2i3 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 3i4 30,50zł
- ☐ Namawiam Mangowe Okienka 28,00zł
- ☐ Numery archiwalne

podpis zamawiającego

Prosimy o czytelne i dokładne wypełnienie przekazu. Za opóźnienia wynikłe z błędnego wypełnienia przekazu wydawnictwo nie odpowiada.

proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP:

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

Kawaii egzemplarz

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Kawaii

od miesiąca / 98 (słownie)

- ☐ trzy numery 13,65zł
(cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
- ☐ sześć numerów 27,30zł
(cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
- ☐ Zamawiam płytę KAWAII CD 1 18,30zł
- ☐ Zamawiam płytę KAWAII CD ... 24,40zł
- ☐ Zamawiam płytę KAWAII CD 1i2 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 2i3 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 3i4 30,50zł
- ☐ Namawiam Mangowe Okienka 28,00zł
- ☐ Numery archiwalne

podpis zamawiającego

Prosimy o czytelne i dokładne wypełnienie przekazu. Za opóźnienia wynikłe z błędnego wypełnienia przekazu wydawnictwo nie odpowiada.

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Kawaii

od miesiąca / 98 (słownie)

- ☐ trzy numery 13,65zł
(cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
- ☐ sześć numerów 27,30zł
(cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
- ☐ Zamawiam płytę KAWAII CD 1 18,30zł
- ☐ Zamawiam płytę KAWAII CD ... 24,40zł
- ☐ Zamawiam płytę KAWAII CD 1i2 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 2i3 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 3i4 30,50zł
- ☐ Namawiam Mangowe Okienka 28,00zł
- ☐ Numery archiwalne

podpis zamawiającego

Prosimy o czytelne i dokładne wypełnienie przekazu. Za opóźnienia wynikłe z błędnego wypełnienia przekazu wydawnictwo nie odpowiada.

Kawaii

Imię:
 Nazwisko:
 Adres:
 Szkoła (adres i numer):

Kawaii

Dla potwierdzającego

Tak, potwierdzam - wyżej wymieniona osoba dostarczyła czasopismo „Kawaii”, nr 10 (Maj 1998) do czytelnika i dostępne jest ono dla wszystkich czytelników naszej biblioteki.

Pieczętka biblioteki

Podpis bibliotekarza.....

SZANOWNI CZYTELNICY! POSTANOWILIŚMY, ŻE NIE BĘDZIEMY (PRZYMAJĄCIE) NA RĄDZIE UMIESZCZAĆ W (T) RUBRYCE JADNEJ GRAFIKI (AUTOPORTRETY, ZDJĘCIA), ABY ZACZĘĆ MIEJSCA DLA WASZYCH ANONSW. REDAKCJA RÓWNIEMIA ZASTRZĘGA SOBIE PRAWO DO SKRACANIA DO DŁUGIYCH ANONSW.

NA POCZĄTEK MAIA NIESPODZIANKA - W WIELU LISTACH PROŚBISZCIE O PODANIE ADRESU NASZEJ GRAFICZKI - MONIKI ZAJĄC. ROZMAWIALIŚMY Z NIA I MONIKA ZDODZIA SIĘ NA PODANIE SWOJEGO ADRESU. TYLKO MAIA PROSBA DO WSZYSTKICH - NIE ZANIECZAJCIE JEJ. MONIKA ZDAJE W TYM ROKU MATURĘ! - MONIKA ZAJĄC UL. KS. JANUSZA 2, 14 M. 3, 01-452 WARSZAWA.

ASKA TERKA
 WIEK: 11 LAT
 ZNAK ZODIAKU: WAGA
 DATA URODZENIA: 18.10.86
 GRUPA KRWI: A
 ULUBIONE KOLORY: NIEBIESKI, RÓŻNY, MORSKI, ŻÓŁTY, ZIELONY, BIAŁY FIOLETOWY
 ULUBIONA CZARODZIEJKA: MOON, JUPITER
 ULUBIONA POTRAWA: WSZELKIE CIASTA, PIZZA, KOPRYTKA, LECZO, LODY I SPODZIELI
 HOBBY: MANGA I OPRÓCZ JEJ JE SZOPE BENICHOJ
 NIE LUBIE: LUDZI NIEGRZECZNYCH, NACHALNYCH I ODBARANA LUDZI
 KOLOR OCZU: NIEBIESKO-SZARE
 CHĘTNIE NAWIĄŻĘ KONTAKT Z LUDZMI POGODNYMI I ZAINTERESOWANYMI MANGĄ I ANIME. CHCĘ SIĘ WIELEJ DOWIEDZIEĆ, NAPISZCIE!
 ADRES: UL. ZUBAŃSKA 16, 14-61 022 100, LUDZIŃSKA PISZCIE!

JOANNA
 DATA URODZENIA: 23.08.80
 WZROST: 170 CM, WAGA: 50 KG
 WAGA: 50 KG
 OCZY: BRĄZOWE
 KOLOR OCZU: BRĄZOWE
 ULUBIONE KOLORY: CZERWONY, NIEBIESKI
 ULUBIONA POTRAWA: MANGA, BURGER
 ULUBIONE ANIME: SAILOR MOON
 ULUBIONY PRZEDMIOT: HISTORIA, J. POLSKI
 CHARAKTERYSTYKA: TAK JAK ANI MOŻE, TYLKO TAK DOBRZE SIĘ UCZE
 ADRES: UL. KOŚCIUSZKI 11, 25-300 SANDOMIŃ

DOMINIK MISTEREK
 DATA URODZENIA: 1976.04.12
 ZNAK ZODIAKU: BARAN
 GRUPA KRWI: D (RH+), JESTEM HONOROWYM KRWIDAWCĄ
 ULUBIONY PRZEDMIOT: TELEWIZOR/VIDEO/POIKA Z KSIĄŻKAMI
 ULUBIONY KOLOR: NIEBIESKI
 ULUBIONA POTRAWA: LODY (MAM TO PO MAMIE)
 HOBBY: KOMIKSY, KSIĄŻKI SF, FILMY, KABARET OTTO
 OCZY: NIEBIESKIE
 NIE NAWIĄŻĘ PAPIEROSÓW, ALKOHOLU, UŻYWEK, CHAMSTWA
 PIERWSZE POJAWIENIE: DATA J.W. ODDZIAŁ POJAZDOWY PEWNEGO SZPITALA W SZCZECINIE
 CHARAKTERYSTYKA: NIE CHCIAŁEM PRZYJŚĆ SAM NA TEN ŚWIAT, MUSIELI KROK MOJĄ MAMIE, A DO TEGO URODZIEM SIĘ W „CZEPKU” PODOWYM. MAM 89! KOMIKSY (NA RĄDZIE), OGROMNE POZUCIE HUMORU, UWIELBIAM KABARET OTTO, FILMY SF (M.I.N. STAR WARS, BACK TO THE FUTURE), KOMEDIE ORAZ FILMY RYSUNKOWE (ANIME PRZED WSZYSTKIMI), LUBIE ZWIERZĘTA (SZCZEGÓLNIE DUŻE PSY I MAJE KOTKI) ORAZ RÓŻNE ZJAWISKA ASTRONOMICZNE (WISCHODY I ZACHODY SŁOŃCA, DESZCZE METEORÓW, KOMETY, ZACMIENIA SŁOŃCA). CHĘTNIE NAWIĄŻĘ KONTAKT Z DZIEWCZYNAMI O PODOBNYCH ZAINTERESOWANIACH (NA RĄDZIE MAM TYLKO JEDNĄ) Z NADZIEJĄ NA DŁUGĄ ZNAJOMOŚĆ. WIEK NIEISTOTNY
 ADRES: ROKITA 6/2, 72-110 PRZYBIERNÓW, WOJ. SZCZECIŃSKI

KRZYSZTOF MARC
 DATA URODZENIA: 19 LISTOPAD 1986
 WIEK: 11 LAT
 ZNAK ZODIAKU: SKORPION
 KOLOR OCZU: CIEMNO SZARY
 ULUBIONA POTRAWA: KUPCZAK, RYZ Z KURCZAKIEM SIODYCE
 ULUBIONY PRZEDMIOT: WF I BIOLOGIA
 ZWIENAWOŻONY PRZEDMIOT: MATKA, RUSKI I TECHNA
 ULUBIONY KOLOR: ZIELONY I CZERWONY
 HOBBY: OGLĄDANIE SAILOR MOON, CZYTANIE KAWA I JAZDA NA ROWERZE
 ULUBIONA CZARODZIEJKA: SAILOR MARS
 GRUPA KRWI: B
 CHARAKTERYSTYKA: OCZYWIŚCIE NIE PAŁE, NIE PIJE I NIE JESTEM CHULIGANEM. JESTEM BARDZO NERWOWY, CZĘSTO SIĘ KŁOCĘ, NIE CIERPIĘ, KIEDY MI KTOŚ ROBI GŁUPIE KAWY. JESTEM TEŻ ENERGICZNY MOIM NAJSKRYPTSZYM

MARZENIEM JEST SPOTKAĆ CZARODZIEJKĘ - REJ, ALE WIEM, ŻE TO JEST NIE MOŻLIWE
 ADRES: UL. WOŹNIAKA 43/3, 41-802 BYTOM, WOJ. KATOWICKIE

ANNA KIEL
 PRZEWISKO: MICHUR
 DATA URODZENIA: 24.08.86 BYK
 HOBBY: MANGA I ANIME
 WIEK: 13
 PLANETA: WENUS, CHOĆ WOLĘ NEPTUNA
 ULUBIONA POTRAWA: SAILOR NEPTUN
 ULUBIONE ANIME: SAILOR MOON
 ULUBIONY KOLOR: MORSKI
 ULUBIONY PRZEDMIOT: ANGLISKI, INFORMATYKA
 CHARAKTERYSTYKA: WRACIŁA, NIESMIAŁA, SENTYMENTALNA, LUBIE LUDZI SZOZERYCH, ŚMIEJĄCYCH SIĘ OCZAMI I TŁO, CHOĆ TAK NIE MUSI BYĆ. CHĘTNIE NAWIĄŻĘ KONTAKT Z OTAKI SAILOR MOON, A SZCZEGÓLNIE OTAKI SAILOR NEPTUN
 ADRES: ŁASINSKA 9, WARSZAWA-ZACISZE

ANNA JAWOR
 CHARAKTERYSTYKA: Z WYGLĄDU PRZYPOMINAM TROCHE MIYUKI HANEDE, Z CHARAKTERU TROCHE RYOMU, A TROCHE BUNNY TAK JAK RYOMU LUBI DOWIEDZIEĆ TAK JAK DOWIEDZAM MOJĄ KUMPEL GUNI, UWIELBIAM MANGĘ I ANIME, UWIELBIAM SAILOR NEPTUN, OLA EGO STARAM SIĘ BYĆ DO NEJ PODOBNA. JESLI KOGOŚCIE MAJĄC I ANIME, PISZCIE DO MNE BEZ WZGLĘDU NA WIEK I PŁĆ. W MAJĄC MOJĄ MUSI PROSZE O ZNACZEK ZWROTNY
 ADRES: ANNA JAWOR, GORZÓW WIEŚ 67, 22-415 GORZÓW

JOANNA
 DATA URODZENIA: 15.08.86
 WIEK: 11 LAT
 ZNAK ZODIAKU: LEW
 ULUBIONY KOLOR: CZERWONY, NIEBIESKI
 ULUBIONA POTRAWA: MANGA, BURGER
 ULUBIONE ANIME: SAILOR MOON
 ULUBIONY PRZEDMIOT: HISTORIA, J. POLSKI
 CHARAKTERYSTYKA: TAK JAK ANI MOŻE, TYLKO TAK DOBRZE SIĘ UCZE
 ADRES: UL. KOŚCIUSZKI 11, 25-300 SANDOMIŃ

ELBIETA ŚMIGIEL
 DATA URODZENIA: 1983.12.03
 ZNAK ZODIAKU: STRZELEC
 PLANETA: JOWISZ
 HOBBY: SPANIE, POBIENIE ZAKUPÓW, GRY ELEKTRONICZNE, ANIME, MANGA, RYSOWANIE, ZWIERZĘTA, KOLEKCJONERSTWO
 ULUBIONA POTRAWA: LODY I CIASTA
 NIE LUBIE: KARCHEWKI I ROSOJU
 ULUBIONY PRZEDMIOT: BIOLOGIA
 NIE NAWIĄŻĘ MATEMATYKI, FIZYKI, GEOGRAFII I J. NIEMIECKIEGO
 PSEUDONIM: BUNNY, KROUČEK
 ULUBIONA POSTAĆ ANIME: USAGI TSUKINO
 CHARAKTERYSTYKA: JESTEM TROCHE NERWOWA, ALE ZA TO BARDZO SZCZERĄ, DOŚĆ GYMPTYCZNA I PRZYJACIELSKA, MAM POZUCIE HUMORU
 ADRES: UL. RAJSKA 58, 28-340 SĘDZISZÓW

JAKUB SAMEK
 DATA URODZENIA: 16.02.81
 ZNAK ZODIAKU: WODNIK
 WZROST: 171 CM
 ULUBIONY KOLOR: PURPUROWY, ZIELONY
 ULUBIONE PRZEDMIOTY: INFORMATYKA, ANGLISKI
 ULUBIONE SERIALE: SAILOR MOON, BABYLON 5, X-FILES
 ULUBIONE CZARODZIEJKI: NEPTUN, URANUS
 ULUBIONE GRY KOMPUTEROWE: DUNE 112, UFO 112, MASTER OF MAGIC, BÄGERFALL
 ULUBIONA POTRAWA: SPAGHETTI, PIZZA
 MUZYKA: TECHNO, (MORTAL COMBAT), TROCHE MUZYKI KLASYCZNEJ
 ULUBIONE WYKONAWCY: THE PRODIGY, MARK SNOW
 HOBBY: ASTRONOMIA, ROWER, RPG, CZYTANIE, FANTASTYKA, MANGA
 CHARAKTERYSTYKA: CHODZĘ DO OGÓLNIANA, JESTEM MARZYCIEM I FANTASTĄ, W ANIME CENIE SIĘ PRZED WSZYSTKIM SKOMPLIKOWANĄ FABULĄ, NAWIĄŻĘ KONTAKT Z KAŻDYM, KTO DO MNE NAPISZE, CZEKAŁAM NA CIEKAWĄ POMYSŁY DO WSZYSTKICH CHCĄCYCH ZROBIĆ COŚ TWÓRCZEGO
 ADRES: JAKUB SAMEK UL. WARYŃSKIEGO 51/3, 58-105 ŚWIDNICA

PAULINA SIERZPOWSKA
 DATA URODZENIA: 24 STYCZNA 1984
 ZNAK ZODIAKU: WODNIK
 GRUPA KRWI: B
 KOLOR OCZU: NIEBIESKO-ZIELONE
 ULUBIONY KOLOR: RÓŻOWY, FIOLETOWY, MORSKI

ULUBIONY PRZEDMIOT: MUZYKA, BIOLOGIA, J. POLSKI
 ULUBIONA POTRAWA: CZEPIWY BARSZCZ Z USZKAMI
 ULUBIONA MANGA: ANIME, SAILOR MOON, MARY BELL
 DZIEWIĄTOLWA, WARA PRZENOSI GONY, TRZEBA TYLKO MOCNO UWIERZYĆ W SIĘ
 CHARAKTERYSTYKA: JESTEM TOWARZYSKA, LUBIE ZAWIERAĆ NOWE ZNAJOMOŚCI, NIE LUBIE CHAMSTWA I LUDZI ZAROZUMIAJĄCYCH LUBIE DISKOTEKI KLASOWE, MOJE HOBBY JEST NIETYPOWE JAK NA DZIEWCZYNĘ, A JEST TO MECHANIKA SAMOCHODÓW I ELEKTRONIKA, KOCHAM WSZYSTKIE ZWIERZĘTA, SIUCHAM MUZYKĘ JAPONSKĄ, POLSKĄ I STAREGO COUNTRY
 ADRES: UL. MARCINIANKA 22, 01-682 WARSZAWA

PATRYCJA SUCHODOLSKA
 DATA URODZENIA: 15.07.81
 WIEK: 16 LAT
 GRUPA KRWI: NIEZNANA
 HOBBY: ZBIERANIE PLAKATÓW
 ULUBIONY PRZEDMIOT: ANGLISKI, NIE LUBIE WPU
 ULUBIONA POTRAWA: SAIATKA OWOCOWA, NIE LUBIE RYB I LIZUSÓW
 IDOLE: MICHAEL JACKSON, ELTON JOHN
 CHARAKTERYSTYKA: JESTEM WIELKĄ MARZYCIELKĄ, KIEDY SIĘ NUDZĘ, RYSUJE CZARODZIEJKI, W PRZYSZŁOŚCI CHCIAŁABYM ZOSTAĆ DOBRĄ PIOTNIKIEM, MARZE O SPOTKANIU YATENA KOU (MOŻE KIEDY, W INNEJ CZASOPRZESTRZENI)
 ADRES: UL. KWIATOWA 24, 63-010 STRASZYN

RAFAŁ SIONIEWSKI
 XYWA - ELEPHANT
 ZNAK ZODIAKU: WAGA/PES
 GRUPA KRWI: AB
 WYKSZTAŁCENIE: 12 JEDYNEK, 25 DWOJ, 45 TRÓJ, 125 CZWÓREK, 200 PIĄTEK, 75 SZÓSTEK
 OCZY: SZTUK DWOJE/BLUE
 WYMIARY: 180 CM, RESZTY NIE PODAM
 ZAINTERESOWANIA: FANTASY RPG, WFRP, KOMPUTERY SZEROKO POJĘTY CZAS WOLNY, KOBITY, RYZYKO (NIE GRA), MANGA/ANIME (OPROCZ SAILOR MOON)
 ULUBIONE PRZEDMIOTY: DZWOŃK, INFORMATYKA
 MOTTO: I LOVE DEATH, ONLY SHE WAIT FOR ME!
 CHARAKTERYSTYKA: A CO JA BĘDĘ POPADAĆ W SAŁO ZACHWYT
 ADRES: REDZIKÓW 28/12, 76-204 ŚRUBSK 6, PISAĆ MAJĄ TYLKO KAWAII PA- NIENKI, NAJLEPIEJ PRZYSYLAJCIE ZDJĘCIA

PIDR KOZAK
 DATA URODZENIA: 23.01.1972
 ZNAK ZODIAKU: WODNIK
 PSEUDO: GENESIS
 GRUPA KRWI: A
 OCZY: NIEBIESKIE
 ULUBIONY KOLOR: CZARNY, BIAŁY, NIEBIESKI
 ULUBIONA POTRAWA: KAŻDA, RYLE SMAĆNA
 HOBBY: KOMPUTER (AMIGA), ZBIERANIE DOWCIPY, MANGA, ANIME
 NIE LUBIE: ZARZUCIALSTWA
 ULUBIONA MANGA: SAILOR MOON, URUSEI YATSURA
 ULUBIONA CZARODZIEJKA: SAILOR SATURN
 ULUBIONE KSIĄŻKI: SERIA STALOWY SZCZUR ŚWIAT CZAROWNIC
 ULUBIONA MUZYKA: J.M. JARRE
 NAPISZ DO MNE NA DOWOLNY TEMAT, ZNACZEK PRZYSPIESZY ODPOWIEDZ
 ADRES: UL. ŁĄKOWA 38/10, 47-400 RACIBÓRZ, WOJ. KATOWICKIE

GOSIA
 DATA URODZENIA: 7.10.18
 ZNAK ZODIAKU: WAGA
 GRUPA KRWI: B
 ULUBIONY KOLOR: PURPURA, KARMIN, FIOLET
 ULUBIONA POTRAWA: FRYTKI, SIODYCE
 ULUBIONE ANIME: WINDARIA
 ULUBIONY PRZEDMIOT: WSZYSTKIE
 UWAGA: PISZCIE DO MNE WSZYSTCY, CHĘTNIE ODPIŚCIE NA KAŻDĄ LIST
 ADRES: UL. PANSKA 6/1, 81-608 GDYNIA

MAIGORZATA N.
 DATA URODZENIA: 18.12.1984
 WIEK: 13 LAT
 ZNAK ZODIAKU: STRZELCZYK
 PLANETA: JUPITER
 OCZY: NIEBIESKO, ZIELONO, SZARE
 ULUBIONY KOLOR: ZIELONY
 GRUPA KRWI: B
 ULUBIONY PRZEDMIOT: CHEMIA, NIE NAWIDZĘ FIZYKI I MATEMATYKI
 HOBBY: ANIME (SZCZEGÓLNIE GRAFIKA), POP TECHNO
 ADRES: UL. K.S. WYSZYŃSKIEGO 2/122, 10-464 OLSZTYN

Pokwitowanie dla pocztu

zł gr
 słownie
 złotych
 groszy
 jak wyżej

wpłacający

Dokładny adres

na rachunek

SILVER SHARK z o.o.
 PBG S.A.

Oddział we Wrocławiu

NR 10801633-592-27001-801000-111

stempel

pobrano opłatę

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł gr
 słownie
 złotych
 groszy
 jak wyżej

wpłacający

Dokładny adres

na rachunek

SILVER SHARK z o.o.
 PBG S.A.

Oddział we Wrocławiu

NR 1080163-592-27001-801000-111

stempel

pobrano opłatę

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł gr
 słownie
 złotych
 groszy
 jak wyżej

wpłacający

Dokładny adres

na rachunek

SILVER SHARK z o.o.
 PBG S.A.

Oddział we Wrocławiu

NR 1080163-592-27001-801000-111

stempel

pobrano opłatę

podpis przyjmującego

Kawaii

NOWY MAGAZYN KOMIKSOWY

HUMOR, PRZYGODA,
WESTERN, KRYMINAŁ,
FANTASY, SENSACJA,
SCIENCE FICTION!

JEDYNY W POLSCE
MAGAZYN
KOMIKSOWY!

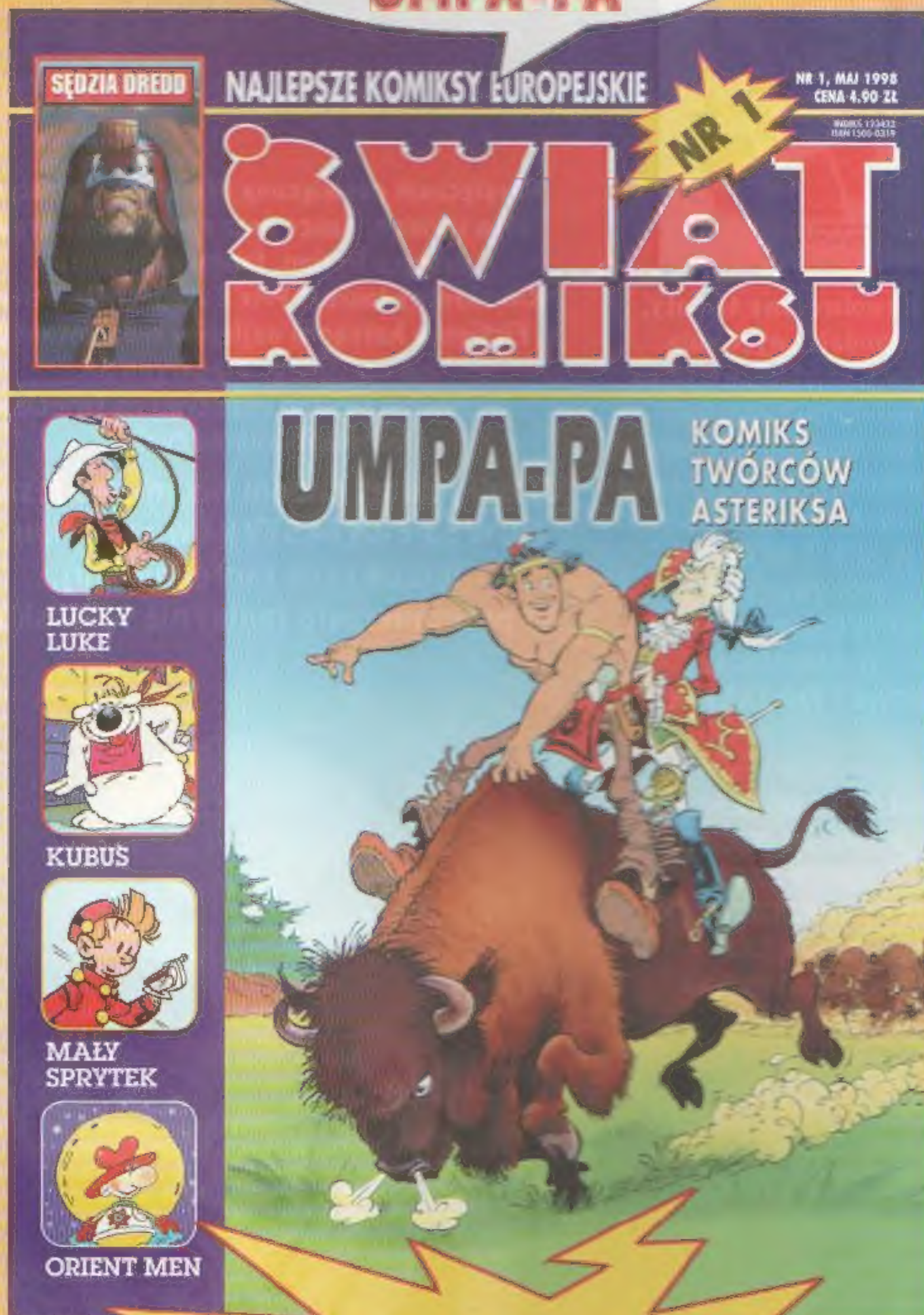
NAJSŁYNNIEJSI
BOHATEROWIE
EUROPEJSKIEGO
KOMIKSU!

POSTACIE ZNANE
Z FILMÓW!

KONKURS:
NARYSUJ SWÓJ
WŁASNY KOMIKS!



KOMIKS AUTORÓW
ASTERIKSA:
UMPA-PA



WYGRAJ WYCIEZKĘ
DO PARKU ASTERIKSA

W KIOSKACH OD MAJA!

Nowa Fantastyka

tracisz kontakt
z rzeczywistością?
na marzeniach się
nie oszczędza!



- Rewolwerowe tematy, skandale, wyzwania
 - Nowa polska fantastyka przełomu tysiącleci
 - Dar wyobraźni, cnota pamięci, odwaga nazywania rzeczy po imieniu
- W SERII KSIĄŻEK
POLSKIEJ SF
PRZYGOTOWYWANEJ
W REDAKCJI
„NOWEJ FANTASTYKI”**

- Pierwsze tomy:
- **MIŁOSNE DOTKNIĘCIE
NOWEGO WIEKU**
 - **IRREHAARE –
CYBERPRZESTRZEŃ
PO POLSKU**
 - **KŁATKA PEŁNA
ANIOŁÓW**

Miesięcznik poświęcony literaturze, plastyce, kinu i wideo, nauce oraz zjawiskom z kręgu science fiction, fantasy i horroru.

Kilkakrotny laureat Prix Européen de Science Fiction w kategorii najlepiej redagowanego europejskiego magazynu SF.

Największe pismo tego typu na świecie.
Szesnasty rok na rynku.

Jeżeli jakimś cudem nie miałeś jeszcze
NOWEJ FANTASTYKI w ręku, kup ją
lub od razu zaprenumeruj.

W prenumeracie taniej niż w kiosku!!!

